№5 (48)'2001

Навигатор игрового мира™

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Они пустили супермутантов в Братство Стали!
+ подробное прохождение и все 30 Special Encounters

Black&White

Томагочи для атеиста
+ вы слишком долго играли в Black&White, если..

Serious Sam

Впервые после DooM
+ интервью с разработчиками

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Всем привет!



Ну, вот, опять. То пусто, то густо. Сегодня можно сказать, что густо. Кое-кто из серьезных господ решил не дожидаться E3 и зарелизил настоящие хиты. Впрочем, хиты - они никогда в выставках не нуждались, народная молва обеспечивает им раскрутку получше любой презентации. Разговор идет о Serious Sam, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel и Black & White.

Первой мне попалась Fallout Tactics, вернее, я ей попался, т.к. после пары миссий осознал, что пришла пора разжиться дополнительными мозгами. Иначе в realtime режиме и пытаться нечего. А хотелось именно реалтайма... 192 Mb RAM... Какая шикарная игрушка! Сколько же в нее заложено разработчиками, с какой любовью она сделана. Великолепные уровни, тонны всевозможного оружия (даже автомат Шмайссера попался!), изобилие боеприпасов - что еще нужно настоящему манчкину? В этом выпуске Нави мы печатаем полное прохождение игрушки - старшина Степанов постарался. А также - информацию по всем тридцати специальным локациям, от Риверданса до Титаника. В следующем номере мы планируем поделиться соображениями по тактике и дать описание оружия. Еще хочется добавить пару слов о том, что вот он, пример того, каким должно быть продолжение блокбастера. Не просто вид сбоку на предыдущую серию (примером могут служить те же Settlers IV, см. соответствующую ревьюшку), а самостоятельная игра в знакомой вселенной с достойным сюжетом, движком и геймплеем.

Black & White удивляет с первых же мгновений. В какой еще игре можно одним непринужденным движением мышки оторваться от наблюдения за жителями деревеньки и, пробив пелену облаков, окинуть взором целый остров и прилегающую акваторию? Предупреждаю сразу, отвлечься от B&W очень сложно. Было бы в ней еще поменьше багов...

Восторги по поводу "Сэма" изложены в соответствующей статье. Не буду их перепевать, сам не игрался, руки до него не добрались, физически не успеваешь отыграть во все новинки. Зато нам с выпускающим удалось сконнектиться с хорватскими разработчиками из Croteam, и главный программер Давор Хански любезнейше дал согласие подвергнуться нашему перекрестному допросу.

Особо хочется сказать о грядущем хите отечественной выделки - “Ил-2. Штурмовик”, который в виде беты освоил Андрей “Хорнет” Ламтюгов. Впрочем, лучше Андрея сказать трудно, читайте его статью. Если его выводы окажутся верными, то нас ждет поистине революционный релиз.

Да, за прошедший месяц мы получше присмотрелись к Europa Universalis и приняли решение написать по ней еще одну ревьюшку, т.к. некоторые недостатки при пристальном взгляде перешли в разряд достоинств. Своего рода Second Look получился.

Sotnik'а на этот раз занесло в онлайновую стратегию Diaspora. Космические корабли, торговля, засады пиратов с дуэлями на лазерных пушках, дружба и ненависть - всего этого здесь в избытке. Также в интернетовском разделе рассказано об игрушках, в которые можно поиграть, когда любимый сервер в отключке.

Железячная тема номера - поддельные кулера, копирующие популярную продукцию компании Thermaltake.

Не удержались мы от опубликования еще одного гайда - по Icewind Dale: Heart of Winter. Маленький он, но полезный.

До новых встреч, пишите письма.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО “Библион”
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО “Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК “Московская Правда”
Москва, ул. 1905 года, д. 7 123995,

Тираж 32.000 экз. з. 1988

Цена договорная.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 29

ACTION/ARCADE

STRATEGY

SIMULATION/SPORT













RPG/ADVENTURE

HARDWARE

MAXVIEW

INTERNET

CHEATS'n'HINTS

Z-ZONE

Список игр в номере:

Муза

Автор должен доверять своей музе, даже если она припадочная и хромая...
Г. Кук.



Муза, весной ты особенно прекрасна! Спасибо тебе за то, что посещаешь иногда наших авторов. Только почему же ты сторонишься ни в чем перед тобой не провинившегося признанного мастера художественной штопки, вышивания ноликом и написания статей (это я о себе, если кто не понял)? Без твоего нежного участия статьи получаются глупые. И хотя модная глупость обычно очень походит на умную гадость, а все равно обидно. Вот и нынче вместо музы на огонек заглянул Серьезный Сэм, поэтому куда-то незаметно улетучились чувство прекрасного и ослепительная глубина мысли...



Ну а без Сэма никак нельзя, он фаворит месяца. Новый герой нового времени. А все новое, как всем известно, это недобитое в свое время старое. Самые хорошие идеи от неумеренного использования стареют, изнашиваются, но стоит только пройти какому-то времени и подрасти новому поколению геймеров – и они (идеи) снова свежи и веселы. И это неплохо. Кстати, не уверен, что Сэм, выйди он года три назад, был бы особо популярен. Но сейчас люди прямо-таки изголодались по хорошему безбашенному мочилову – вот и результат.

Еще одно открытие сезона – наш "Шторм". Эшелончик. Вот уж действительно порадовала "Бука" и питерская MADия отличным фантастическим симулятором. И хоть навяз в зубах журналистский штамп о том, что вот, дескать, русские игры достигают мировых вершин, а придется его повторить. Ведь верно же, достигают! Умолчим о том, с какими невероятными сложностями продвигался несчастный "Шторм" к релизу; сейчас важен результат, а результат этот более чем положительный. Проверено: пронимает и дешевых аркадников, и чистых симуляторщиков. Близко к золотой середине – все не очень сложно, но в то же время удовлетворяет взыскательным требованием знатоков летного дела, от лица которых написал обзор опытный Андрей Ламтюгов.

Таковы события месяца. По части нынешнего состояния раздела особых майских перемен быть не должно. Отмечу разве что новый подраздельчик коротеньких минипревьюшек с играми второго плана, которым, как собственных ушей (а ушей у игр вообще нет), не видать у нас больших статей о себе. Смысл такого подхода – как можно более полно ориентировать читателя в названиях выходящих игр. Вообще, если заметили, коротких статей стало больше. Такова редакционная установка – обо всем понемногу, без лишней воды и строго в соответствии с "хитовостью" продукта. Вам нравится такой подход? А вот нам, художникам-неформалам, не всегда... Впрочем, тут воля ваша – Джобс обычно придерживается предписанных правил... или не придерживается.



И еще пару слов в добавление к поднятой теме путаницы в жанрах и дележа игр между разделами. Люди, пишите, что обо всем этом думаете. Как нам быть? В качестве дополнительной пищи для размышления подкину только что пришедший на ум свежий пример – игры типа "Червяков" и "Овец". Их всех вполне можно отнести к стратегиям – недаром же в свое время родственными "Леммингами 3D" занимались именно там. А сейчас ими занимается аркадный дивизион. Правильно ли это?

С днем Победы!
Счастливо

Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru

Наших в городе много?

Ведущий рубрики — J7

Давайте дружно позовем дедушку Нюкема!

Выйдет ли **Duke Nukem Forever** в этом году или последнее слово в названии однозначно указывает на то, что игра останется в разработке как минимум до следующего века? Животрепещущий вопрос, который заставляет обливаться кровью сердца преданных поклонников харизматичного персонажа в темных очках. Джордж Броссард из 3DRealms сообщил, что игра почти готова, deathmatch уже практически доделан, но остается еще сбалансировать все виды оружия, сделать финальные версии уровней и пройтись по внутриигровым заусенцам мелкой наждачной шкуркой. Как бы то ни было, в 3DRealms верят в то, что игра будет закончена до конца этого года. В ожидании этого события, по рекомендации разработчиков, нам следует обзавестись чем-то вроде P-III 700, 128 Mb и GeForce 2.

Одновременно с этими сведениями появились и другие - уже о Дюке лично: известная кинокомпания Dimension Films объявила о приобретении прав на создание фильма о похождениях Дюка Нюкема. Съемки начнутся после проведения кинопроб в самое ближайшее время - это будет боевик с частыми вкраплениями черного юмора и ироничными репликами. Продюсер фильма - Ларри Казанофф, принимавший участие в работе над такими фильмами, как “Terminator 2: The Judgement Day”, “Mortal Kombat” и “Mortal Kombat II”.

“СамоГонки” сбросили скорость

Одна из грустных новостей этого месяца затрагивает российскую игровую индустрию: отложены “СамоГонки”, аркадные гонки от K-D Lab, создателей замечательных “Вангеров”. Как выяснилось, причина сдвига сроков выхода игры заключается в том, что ее решили выпустить во всех выбранных для этого странах одновременно - примерно в августе-сентябре 2001 года.





А импа вам не показать?

Из id Software сообщают: **Doom 3** можно не ждать среди игр, которые будут показаны на выставке E3. Doom 3 не собираются демонстрировать даже наиболее значительным посетителям этого мероприятия. И за плотно закрытыми дверями, куда редко пускают простых смертных, - тоже. Это значит, что подробности о столь ожидаемом шутере будут поступать тоненьким ручейком; о потоке скриншотов и восхищенных (главное - достоверных) обзорах играбельной версии остается только мечтать.

Монолитная игрушка

В компании Monolith подтвердили, что **Shogo 2** — игре об огромных роботах — относительно недолго осталось существовать в виде фантазий и слухов. Собственно, на этом новость можно считать законченной. Информации пока нет больше никакой за исключением того, что сиквел будет сделан на движке LithTech 3.0.

Ну, мало им мира, мало...

Electronic Arts прекратила разработку шутера **The World Is Not Enough** для PC и PlayStation 2. Фирму раздирают внутренние проблемы, достается всем. Будь ты хоть трижды агентом 007 и имей стопку лицензий на убийство толщиной со средних размеров словарь, все равно тебе никуда не спрятаться от кровожадных сотрудников EA и их начальников. Если что-то не понравится - закатают под асфальт вместе с лицензиями и “Береттой”. И ведь закатали! На уме у них теперь игра по мотивам еще не снятого фильма “Beyond The Ice” о все том же Джеймсе Бонде.

Паучьи ухватки Activision

В Activision решили реанимировать одного из наиболее ярких представителей мутантов - Человека-Паука. Для этого были приобретены эксклюзивные права на создание игр (как для PC, так и для приставок) по мотивам событий, в которых был замешан мастер художественного плетения паутины. Ограничиваться малым Activision не собирается - последует целая серия разножанровых творений, проработанность и уровень интересности которых у меня почему-то заведомо вызывает неукротимый пессимизм. Человек-Паук и РПГ, Человек-Паук и квестовые паззлы, Человек-Паук ловко управляет фигурками в Тетрисе при помощи выпущенных из ладоней клейких нитей... “Все в одном, без потери качества” - как любят говорить флибустьеры нашего городка. Конечно же, экшенов будет больше всего, образ героя обязывает. Закупайте средства от насекомых к 2002 году.



Встречайте Резкого Ивана! То есть Крутого Сэма...

Хорошая новость: релиз такой видной игры, как **Serious Sam**, не прошел мимо профессиональных российских локализаторов. Нет-нет, я не о тех, кто жмется слякотной весной по переходам метро, сиплыми голосами нахваливая разноцветные пластиковые коробочки. Я же сказал - профессиональные локализаторы, а не учащиеся заборостроительных техникумов, вооруженные потрепанным словарем. Фирма “1С” собирается еще до конца весны издать локализованную версию игры, получившей новое звучное название - “Крутой Сэм”. Зря они не решились назвать его Иваном, ну да ладно. За адаптацию всего англоязычного содержания взялась компания “Логрус.Ру”, известная по своим переводам всех версий Microsoft Windows и Microsoft Office (начиная с Windows 95 и Office 95), а помимо этого - игр “Шизариум”, “Розовая пантера” и “Лего”. Естественно, все реплики Сэма будут не только аккуратно переведены, но и озвучены подобающим случаю и уровню локализаторов образом.



Племена ищут своих Вождей

Полку онлайновых экшенов наконец-то прибыло! **Tribes 2**, та самая игра, которую уже и не чаяли увидеть в обозримом будущем, официально и со всей возможной торжественностью ушла “на золото”. Вполне вероятно, что во время чтения этих строк вы оторветесь от дорогой сердцу журнальной страницы и обласкаете взглядом красивую ко-



робку с компакт-диском внутри. Дэйв Джорджесон, глава Dynamix, абсолютно счастлив, что неудивительно. Создатели Tribes 2 с нетерпением ждут того момента, когда игроки смогут оценить всю необычность их творения. Подумать только - до 60 человек в одной команде! Многообразие тактических приемов просто не поддается исчислению.

Также стали известны окончательные системные требования игры. Минимальная частота процессора (в зависимости от поколения видеокарты) колеблется в районе 300-500 МГц, минимум 64 Мбайт оперативной памяти (рекомендуется 128), 531 Мбайт свободного места на винчестере для установки игры (еще 300 Мбайт для своп-файлов), видеокарта с минимум 12 Мбайт памяти.



Знакомьтесь - сборная России

В получившем статус квалификационного центра CPL клубе HaMillion (Санкт-Петербург) 7-8 апреля проходило интереснейшее мероприятие - отборочный турнир перед чемпионатом Европы по Quake3 в Голландии. Собрались без преувеличения лучшие квейкеры России, которые должны были разыграть между собой четыре билета на европейский чемпионат (чтобы дополнить картину, скажу, что в это же время на Украине состоялся похожий в наградном плане турнир, но с двумя отличиями: участвовало примерно 16 человек и разыгрываемый билет был всего один, обладателем его стал James.masK). Первый день чемпионата не принес каких-то неожиданностей (кроме того, что уже во второй раз некие шутники позвонили в клуб и сообщили, что там заложена бомба, - прибыла милиция и чемпионат на время пришлось прервать). Все претенденты уверенно продвигались по турнирной сетке, порой нервируя болельщиков небольшим отрывом по фрагам от соперников и все же не теряя боевого настроя. В отцах остались c58|PELE [PK], c58_power, [E]Tiger, c4-LeXeR, IDL.Demon, c4-ZLo, ost.Death, 4z.Polosatiy.

Второй день начался с шокирующих событий - вылет в лузера Лексера, Пауэра и Полосатого. Что примечательно, Полосатого выбил ost-Death, талантливый игрок, уже известный квейкерам двух столиц по прошлым чемпионатам. Дальше – больше: екатеринбуржец Death скидывает в лузера Пеле, где он пересекается с Полосатым и побеждает его в трех напряженных поединках. Death практически неудержим, он трактором проходит до самого суперфинала, где вскоре компанию ему составляет разыгравшийся Пеле. По правилам, Пеле нужно было побеждать в двух матчах, составленных каждый из трех карт. Петербуржец выполнил половину этой задачи, на удивление легко обыграв недавнего обидчика - c58|PELE [PK] vs ost.Death (hub3tourney1) - 8:4; (q3tourney2) - 12:5. Второй матч Пеле играть отказался, мотивируя свое решение тем, что сильно устал. Поскольку призы были одинаковыми для четырех первых мест, матч этот, по сути, ничего уже не решал, разве что давал окончательный ответ на вопрос, кто сильнее - Death или PELE. На мой взгляд, PELE убедительно доказал, что со счетов его списывать еще рано, а его умение приспосабливаться к стилю игры противника не в первый раз помогло петербуржцу ярко выступить, несмотря на условное поражение в суперфинале. Death творил что-то невероятное, московские квейкеры не поднялись выше пятого-шестого места, прибытие милиции, чуть не сорвавшее соревнования в первый день, столь ожидаемая схватка PELE[PK]-4z.Polosatiy... Отличный турнир, результаты которого требуют осмысления. Места в итоге распределились так:

1 место - ost.Death (Екатеринбург)
2 место - c58|PELE [PK] (Санкт-Петербург)
3 место - [IDL]Demon (Воронеж)
4 место - c4-LeXeR (Санкт-Петербург)
5-6 места - 4z-Polosatiy (Москва) & Tiger (Санкт-Петербург)

Список игроков, которые будут представлять Россию на чемпионате Европы в Голландии 11-13 мая: ost.Death, PELE [PK], [IDL]Demon, c4-LeXeR. Также на чемпионат поедут c58|Power и 4z.Polosatiy как занявшие четвертое и второе места на предыдущем чемпионате Европы в Кельне. Традиционно желаем им удачи и хладнокровия во время игр!

Скунсы в Троллетрюкском лесу

Уже не в первый раз в новостях экшен фигурирует компания МедиаХауз, в народе известная локализацией аркадок про Кузю. На этот раз они выпустили игру не про Кузю, но точно в таком же стиле — перед нами сборник из нескольких непритязательных и коротких миниигр, посвященных спортивным состязаниям в Троллетрюкском лесу между скунсом Хвастунчиком и бобром Боброффым. Название сборника — "**Хвастунчик и Бобер или Большие лесные игры**". Хотя не такие они и большие – в программу соревнований входят всего-навсего восемь дисциплин: три вариации на темы гонок (догонялки, проще говоря), две — на тему попадания в цель (кидалки-попадалки), имитация популярной на Западе игры в камешки, состязания в рубке леса, одна как бы викторина (а вот кто посадил Троллетрюкский лес?!) и один секретный уровень.

Сборник, как нетрудно догадаться, сугубо детский. Управление соответствующее — только лишь две клавиши "направлялки" и одна "выполнялка". Увлекательность предложенных состязаний... разная, так скажем. К примеру, метание сливами по ежам — очень даже. Особенно на пару с кем-нибудь, на одной клавиатуре. Часть же других "состязаний" не выдерживает никакой критики. Ни с позиций взрослого, ни с позиций ребенка. Игровым журналистам так вообще смотреть, скажем, на "Вулканические попадалки", "Догонялки" или "Колесо фортуны" настоятельно не рекомендуется.



Теперь вердикт: перед нами маленький сборничек маленьких и не слишком увлекательных аркадок. Такой принцип игроделания заслуживает всяческого порицания. Единственная причина, по которой мы пишем о подобных "Кузе-клонах", — это уважение к труду отечественных локализаторов. Да и к труду зарубежных программистов и художников тоже. Нам в данном случае не нравится, ЧТО они все вместе в итоге выпускают, но мы видим, КАК они это делают. Это профессиональная работа. Практически во всем. Радуют и мультики, и озвучка (целых два колоритных "комментатора" — Барсук и Сова), и оригинальный курсор-пчелка, и даже мануаль. Остается только пожелать лучшего применения талантам "клуба любителей Кузи".

Игорь Галочкин

ВТОРАЯ МИРОВАЯ, COUNTER-STRIKE И ... MECHWARRIOR

BATTLEFIELD 1942

Жанр *Action*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Digital Illusions*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

На дворе 2001 год, а шведы трудятся над очередной игрушкой про вторую мировую... Идея игры зародилась еще в середине 90-х. Battlefield 1942 задумывался как комбинация обычного экшена и нескольких симуляторов (авиасимулятора, танкового симулятора, управления кораблем), да еще все это одновременно на одной и той же местности и в многопользовательском режиме! Не слабо, верно? По заверениям разработчиков, это должно было воссоздать реальный бой и атмосферу далеких военных лет. Сразу приходит на ум аналогия еще с одним готовящимся проектом под названием Breed – по изначальной задумке обе эти игрушки выглядят просто сказочно. Правда, на деле мы можем получить обыкновенные шутеры с элементами езды, этакие боевые гоночки...

Игра разделена на 4 больших кампании в разных частях света (Восточная и Западная Европа, Тихий Океан и Северная Африка). Планируется наличие разнообразных ландшафтов, в корне меняющих “боевую обстановку”. Скажем, в Сталинграде - бои на улицах города, в Тихом океане – комбинированные действия морских и сухопутных подразделений, Курская битва – танки и только танки... Как вы поняли, классическая расстановка сил шутера в стиле Quake 3 и Counter-Strike будет дополнена ездой и стрельбой на разнообразной технике (всего 14 типов). Танки, бомбардировщики, корабли, подводные лодки, причем весь этот металлолом будет в какой-то степени соответствовать вооружению второй мировой. У союзников, например, есть самолеты Spitfire, P-51 Mustang, B-17 bomber. У фашистов, соответственно, Bf-109, Zero и Stuka. Приятный момент: во вражеские танки и самолеты можно будет залезать, чтобы потом бить врагов их же оружием.

Многопользовательский режим в целом очень похож на всеми любимый Counter-Strike, но есть и отличия. Во-первых, не все игроки будут пехотинцами. Вполне можно засесть в танк или подводную лодку, или, скажем, предпочесть обстреливать супостатов из дальнобойной артиллерии - это только разнообразит игру. Во-вторых, в игре появится новый персонаж - Strategic AI Commander – компьютерный командир отряда, который будет координировать действия группы и давать игрокам задания по ходу боя. Он даже сможет участвовать в сражении, как обычный солдат, если этого захотят игроки.

Одновременно в сражении на одной карте смогут участвовать до 64 человек. Заметьте, игра затачивается именно на большое количество народу! Поэтому, к примеру, кораблями и бомбардировщиками придется управлять совместно. На борту военного корабля, к примеру, экипаж будет состоять из 4 (!) человек. Совсем иной будет и тактика боя: сразу бежать вперед вас отучат быстро. Надо будет учиться тщательно планировать все операции.

Графику игры можно охарактеризовать одним словом - оптимизированная, а это радует. Для увеличения производительности разработчики применили хитрый способ под названием ROAM (Real-time Optimally Adaptive Meshes): когда вы разглядываете персонаж с близкого расстояния, его фигурка состоит приблизительно из 4000 полигонов; при удалении обзора число полигонов уменьшается до 100 и даже меньше, чтобы не грузить системные ресурсы высчитыванием невидимых подробностей. Так же происходит и с ландшафтом. Полигональная сетка земной поверхности и объектов автоматически масштабируется, когда вы удаляете или приближаете обзор, чтобы игра шла достаточно быстро. При хороших погодных условиях в игре вы сможете увидеть из глаз вашего персонажа на аж на два километра (!) и при этом ничего не будет притормаживать. Заявленные системные требования невелики – Pentium II 400 с видеокартой TNT 2 и даже ниже (с соответствующей потерей качества прорисовки вплоть до кубиков и шариков).

В мелких деталях игра, по-видимому, не будет отличаться от других шутеров, разве что здания и объекты в игре смогут разрушаться. Если, скажем, танк выстрелит в дом, тот развалится на маленькие кирпичики, погребая под обломками все живое, что было внутри.

Пожалуй, это основные факты по игре. Новых подробностей можно ожидать на E3. Пока же хочу сказать вот что: вне зависимости от того, какая судьба постигнет Battlefield 1942, уже ясно, что давно будоражившая умы идея о массовых зарубах в сетке с одновременным участием разной техники и даже разных родов войск уже обрела реальные очертания. И рано или поздно должна будет воплотиться в жизнь.





КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ

ИГРУШКИ

snowball.ru™
лучшие игры по-русски



STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

Трехмерное приключение-action. Фантастический мир вселенной Star-Trek в основе тщательно проработанной сюжетной линии.

7.3/10	8.4/10	5/5	5/5
Страна Игр	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

Трехмерная космическая стратегия в реальном времени. Homeworld по атмосфере, Total Annihilation по игровой механике.

8.0/10	7.6/10	4.5/5	5/5
Absolute	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

Фантастическая трехмерная стратегия. Продолжение «2150: Война миров». Новые сражения между Евроальянсом, Атлантическим союзом и Детьми Селены.

7.3/10	9.0/10	7.5/10	5/5
Страна Игр	Игромания	Absolute	РусЕфЕкации

«Отверженные» www.snowball.ru/ot
«Звездные пилигримы» www.snowball.ru/zp
«Дети Селены» www.snowball.ru/ds





123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru

Павел Шумилов

Эрик и Кранты

LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Жанр *Action/Adventure*
Издатель *Ripcord Games*
Разработчик *Ronin Entertainment*
Требуется *II квартал 2001 года*

Сторона моя родная,
Русь любимая моя,
Сколько горя ты познала...
А теперь еще и я!
(посвящается Эрику Вальдемару, копирайты В.В.Ж.)

Манера разработчиков приводить свою игру к сумме известных слагаемых забавляет. Постоянно, понимаешь, кто-то с кем-то встречается! Вот и сегодня в наш клуб знакомств заглянули Diablo и Final Fantasy. Между тем простой житейский опыт и двенадцатикратный просмотр фильма "В Осаде 2: Территория Тьмы" подсказывает, что если по одной колее навстречу друг другу пустить два состава, то не выйдет ничего хорошего. Столкновение, иллюминация, разрушения и человеческие жертвы. Разлетающиеся в разные стороны обломки сбивают индонезийский спутник-шпион и контузят зашедшую поглазеть на это зрелище Legends of Zelda. Дьябло теряет свою гордость – ветвистые рога – и зеленеет, у "Мечты" отваливаются ее многочисленные продолжения и получается из всего этого... Legend of the Blade Masters.

Где я?

Граждане экскурсанты, мы рады приветствовать Вас в нашем фэнтезийном королевстве. В данный момент мы находимся в милой глазу и безвредной для здоровья пасторальной местности, а вы можете лицезреть раскинувшиеся вокруг фермерские поля и бродящих по ним домашних животных. К сожалению, сами фермеры не могут вас поприветствовать, так как в данный момент заняты спасением собственной жизни путем быстрого перемещения в пространстве. На холме – замок местного феодала; не правда ли, величественное зрелище, особенно в лучах заката? Почему ворота закрыты, а мост через ров с нечистотами поднят? Ну, надо понимать сложную ситуацию, сложившуюся в королевстве, - всюду враги. Нет, вам ничего не угрожает, но в темный лес я бы на вашем месте не отлучался, как бы ни манили живописные полянки, на которых так и тянет устроить пикничок. Если повезет, то мы с вами сможем добраться вон до тех белоснежных вершин и полюбуемся на водопады, кристально чистые горные озера и альпийские луга. Нет, мы не будем заглядывать "одним глазком" в затерянные подземные города, их жители этого не любят. А может случиться, что кто-либо из вас по чистой случайности пересечет океан на одном из огромных кораблей, но я бы на это не рассчитывал...

...Стандартное королевство, стандартные проблемы, стандартные методы решения. Король повздорил с придворным магом из-за женщины, маг двинулся умом и стал хулиганить, темные силы только и ждали этого момента, чтобы начать свои черные дела под покровом ночи и изредка днем. Драконы-хранители улетели на зиму в теплые края, чем не преминули воспользоваться Пять Безжалостных Существ (говорится с придыханием), начавшие методично искать Таинственное Нечто (говорится мистическим шепотом). Кто спасет мир в такой ситуации? Народ скандирует: "Ге-рой! Ге-рой!". И он совершенно прав.
На арене появляется Эрик Вальдемар, начинающий волшебник с большим мечом наперевес. Да, это очень разносторонний волшебник, поэтому и с мечом. Кроме него, имеет черные пояса во всех видах единоборств, стреляет из любого оружия, включая "древние ружья", метает в противников дартс, табуретки и гневные взгляды, но о своих талантах пока не подозревает. Кому, как не этому могучему молодому человеку, спасать мир от злобных Крантов (так в просторечии зовутся Пять Безжалостных Существ)? Что, Эрик, не хочешь? А кто тебя спрашивает, у нас сюжет, "расшибись, а будь добер".

Кто эти люди?

Естественно, в одиночку спасать мир трудно, даже если у тебя такая звучная фамилия, как у Эрика.
Без друзей не обойтись, и друзья вскоре появятся. Эрик встретится с ними в различных ситуациях, кого-то спасет от смерти, кто-то спасет его – и вот у нас под началом уже слаженный боевой коллектив в количестве пяти человек (и не совсем человек).
В бою могут участвовать только трое из них (вспомним Septerra Core), но зато у каждого из героев свои навыки и умения, а также любимое (и единственное) оружие. Выбор героев: short-swords, two-handed mallets, great-swords, spears и double maces.
Это оружие будет со временем "расти над собой" и постепенно дорастет до одного из Легендарных Мечей (произносится с пафосом). Их, Легендарных Мечей, по странному совпадению, тоже пять. Герои не отстают от оружия и прокачиваются, правда, пока непонятно, как именно. Кроме того, никуда не деться от использования магии, про которую разработчики говорят,



▲ Рыцарь Mason vs. Красноглазые Монстры (произносится со смехом)

Характеристики напарников

Knight Macon – Таинственный рыцарь, о котором неизвестно ничего, кроме его роста, веса и цвета доспехов. Обожает все большое и железное. В пылу боя той оглоблей, что называет двуручным мечом, способен зацепить и своих, чего свои не любят. Подозрительный тип. Возможно, масон.

August Winslow – Элементаль. Родился в августе 818 лет назад, разговаривает с животными, состоит на учете у психиатра. Не любит жару, теплое пиво и потных женщин, в отпуск ходит в декабре. Защищает все, что попадет в его поле зрения, при помощи огромной палицы (иногда двух).



Lucan – Горный орк, притворяющийся гномом. Неверящим демонстрирует огромный молот, те сразу же соглашаются с его доводами. Большой и зеленый, в городах привлекает к себе повышенное внимание и стражу. Любит жару, не любит элементаля. Ненавидит расизм и людишек.и стражу. Любит жару, не любит элементаля. Ненавидит расизм и людишек.

O'Lora Kita – Хрупкая эльфийская девушка с огромным копьем; таким огромным, что непонятно, как она вообще его поднимает. Как и любая хрупкая эльфийская девушка, знает толк в резне. Любит смотреть на закат. Ненавидит жуков. Обожает резать жуков на закате.

что она будет не столько деструктивной, сколько подразумевает стратегическое использование (о, вот и элементы стратегии! Когда встретится тетрис или футбольный мячик, можно будет давать игре приз за самую крутую смесь элементов!). Управляем отрядом в реальном времени, но не запутаться поможет некоторая самостоятельность напарников, которые сами смогут отбиваться от врагов. Такой команде по плечу любые Кранты!

А это что за...?

А теперь о страшном. О графике. Игра у нас – долгострой типичный обыкновенный (normus vulgaris) плюс приставочные ориентиры, вот на выходе и получаем страшненькие скриншоты. Полигонов в моделях катастрофически мало по суровым меркам сегодняшнего дня, и если строения и окружающая среда выглядят более-менее сносно (то бишь можно отдать под снос), то модели героев не выдерживают никакой критики. Разработчики писали движок сами, честь им за это и хвала, и памятник в центре пасторального полигонального ландшафта, но индустрия за это время ушла немножко вперед. Обещаны мультитекстурирование (отражения, прозрачность, блики etc), смена погодных условий и времени суток, "живое" окружение (такое, как вращающиеся крылья ветряка или водопады), красивые магические спецэффекты и даже гениальный AI. Но если все будет выглядеть, как на скриншотах, то игру это не спасет. Запинают сразу. И не надо говорить, что графика не главное – уж больно сомнительно, что игровой процесс будет сногсшибательным и феноменальным. Скорее, приставочным, ибо игра разрабатывается параллельно для персоналок и Sega Dreamcast.



▲ Спецэффект магический, одна штука в одни руки, детям не давать!



▲ Эрика обижают существа, подозрительно похожие на бехолдеров

Куда вы меня тащите?

Общий итог, увы, неутешителен. Впрочем, почему "увы"? Вполне вероятно, что игра пройдет мимо большинства пользователей и это будет наилучшим выходом для нее. На приставках Legend of the Blade Masters, возможно, примут благосклонно. Общий стиль, знатные предки, сносная для приставок графика, симптоматичный геймплей, загадочная культура аниме опять же. Но на PC ничего не светит. Дьябло может спать спокойно, а "Проклятые Земли" (свят-свят-свят, но некоторое сходство есть) так просто заливаться радостным смехом. Аминь.

Андрей Щур

Сказка от "братьев", хотя и не Гримм.

B R E E D

Жанр Action
Издатель Не объявлен
Разработчик Brat Designs
Дата выхода 4 квартал 2001 года

Эх, детство золотое! Тогда игрушки были замечательные, деревья выше, трава зеленее (не подумайте чего плохого!), а игроделы – все, как один, независимые и святому делу преданные...



Но есть еще порох в пороховницах, смак в смоковнИцах и неразбитые лампочки в подъездах! Два закоренелых "братка" игрового бизнеса – программист Ed Scio и художник Jason Lee, трудившиеся одно время в дивизионе Acclaim Studios и приложившие свои таланты к созданию ряда игр, включая небезызвестный проект Shadowman, ударились в свободный полет. Они основали собственную независимую ма-а-а-аленькую компанию и обозвали ее Brat Designs. Самые непоседливые, не спешите лезть в словари и смотреть перевод названия, а все остальные – чур, не хихикать. "Brat", по-ихнему, по-англикански, означает "отродье". Самокритично, черт возьми! Ладно, были бы люди хорошие.

А люди действительно хорошие. Амбициозные и готовые к реализации своих планов. Все есть: и интересная идея, и свобода реализации (никто над душой пока не стоит, проблем в творческом плане никаких), и графический движок, хоть и собственного изготовления, но вполне качественный (к E3 должна уже быть играбельная демка). Отчего же не попробовать поконкурировать за звание "action 2001" с такими монстрами, как Halo, Tribes 2 или Return to castle Wolfenstein?

Всего побольше, и можно без хлеба

Что есть Breed? Breed есть шутер, о необходимости которого так долго и нудно разглагольствовала вся игровая братия. Конкретизирую. Это смесь из космического симулятора, симулятора воздушных боев, action/strategy на земле и просто шутера на своих двоих.

И вот что пока получается. Есть враги – "плохие алиены", тот самый Breed, агрессивная биомеханическая раса завоевателей, обосновавшаяся на Земле. Есть корабль-матка, одна штука – висит на орбите, "бридов" стращает (о долгой и увлекательной истории появления этого тяжелого крейсера расскажем вместе с релизом). Есть "дропшипы" для высадки десанта; есть истребители для борьбы с противником; есть наземная техника – танки, БТРы и проч.; и есть, наконец, грунты – специально созданные для войны клоны, пушечное мясо.

А дальше есть миссии, которые можно проходить как душе угодно. Разработчики ("прущиеся", по собственному признанию, от таких игрушек, как Delta Force и Codename Eagle) всячески ратуют за то, чтобы контролю игрока были доступны абсолютно все этапы проводимой операции. Вот как они описывают пример простой миссии. Задача – высадить десант и атаковать вражеские фортификации. Сначала мы находимся в ангаре корабля-матки, где выбираем и загружаем в "дропшип" команду десанта – всевозможные танки/грунты/истребители сопровождения. Затем уже на месте пилота выводим транспорт из ангара в космос. В любой момент можно "пересесть" в истребитель сопровождения или, скажем, за турель транспорта или корабля-матки. Благодаря особо заточенному движку можно пилотировать "дропшип" прямо из космоса сквозь атмосферу до места высадки БЕЗ смены режимов. Верится с трудом, но раз обещают...

Долетаем до места, высаживаемся... Отсюда уже пехом или на танке по waypoint'ам до непосредственно цели миссии. Естественно, шибко умные юниты вокруг тоже не зевают и бегут в том же направлении, погибая под пулями противника и оглашая радиоэфир жизнерадостными предсмертными хрипами. А можно в истребитель пересесть и сверху их всех... Но есть большой шанс на вражеские ПВО нарваться.

А теперь, самые прожженные эстеты душегубительного дела, еще не ушедшие в сладкую нирвану с дурацкой улыбкой на лице, представьте, что, пока Вы дропшип ведете, сосед по локалке слева в истребителе прикрывает, а сосед справа в носовой спаренной турели противника свинцом потчует и в вежливо-ласковых выражениях просит Вас, редиску такую, лететь поровнее и прицел ему не сбивать. Сказка, право слово!

Show must go on?

Вот так. Как говорится, вольному воля, а спасенным лоад. Шутер-мечта. Шутер-сказка. Как хочешь, так и воюешь. Самое время распустить миазмы недоверия и с благородной гнусавостью в голосе ответственно заявить – лажа! Ни черта у них не выйдет. Либо откажутся от идеи, либо будет все, как в Battlecruiser 3000 AD (не к ночи будь помянут), похоронено под горой багов и недоделок. Но не буду злобствовать заранее. Не буду пессимистом. Лучше вспомню золотое детство и траву зеленую. Во, полегчало...



GeForce 3 и его ДронЦы

Mihanic

DRONE Z

Жанр *Action*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Zetha gameZ*
Требуется *GeForce 3*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

Приход миллениума не ознаменовал собой ничего радикально нового и уникального: нас не поработили инопланетяне, дураков и плохих дорог не стало меньше, мы все также сильно не любим Билла Гейтса и не стреляем из бластера в окно захрапевшего соседа. Неужели ничего не изменится? Конечно, изменится! Ведь в компьютерном мире новый век еще только наступает. А праздничной датой, без сомнения, станет выход GeForce3 от Nvidia. Уже сейчас среди демонстрационных побрякушек к видеокарте можно выделить игру, которая заслуживает нашего пристального внимания. Это новая аркада под незамысловатым названием DroneZ.



▲ **Интересно бы взглянуть на внешность хакера, чьим воплощением является это пугало**

Надо полагать, что с выходом "ДронЦа" все существующие эталоны игровой красоты отправятся в утиль. Или, если повезет, на дальнейшую переработку под GeForce3... Не верите? Тогда представьте себе огромный виртуальный мир V-space, на графическую обработку которого будет использоваться вся мощь нового чудо-чипа. Мультитекстурное сглаживание, огромное количество световых эффектов, новый принцип обработки теней плюс 3D-движок нового поколения, который кроет своих конкурентов, как гоночный болид старенький "Запорожец"... Действительно ли DroneZ кардинально изменит наши представления об игровой красоте – трудно заранее предсказать. Но, должен признаться, при взгляде на скриншоты и при просмотре видеоролика мой язык медленно скатился на пол, глаза без помощи головы приблизились к монитору на максимально возможное расстояние, а жадную слюну зависти я еще долго вытирал платком.

Время косить газоны

Для проведения боев между хакерами было создано киберкосмическое пространство, где компьютерное воплощение хозяина защищает честь его реального прототипа. Вас забрасывают в чужую компьютерную систему, которую нужно ликвидировать. Но у каждой системы есть своя защита, представленная тридцатью различными видами дронов и финальными боссами.

Сюжет игры отчасти напоминает фильм "Газонокосильщик", только без разговоров. Тут все просто: поймал врага – дал в репу, поймал второго – повторил процесс. Причем само уничтожение супостатов будет очень разнообразным благодаря практически безграничной способности передвижения в пространстве. Вы можете бегать, прыгать, ползать, вертеться в любом направлении, при этом размахивая во все стороны руками и ногами. Для любителей прикончить врага наиболее извращенным способом появится огромный арсенал огнестрельного оружия и щитов. Также будет включена поддержка различных видов скиллов, например, один из них будет позволять пулям пролетать сквозь стены.

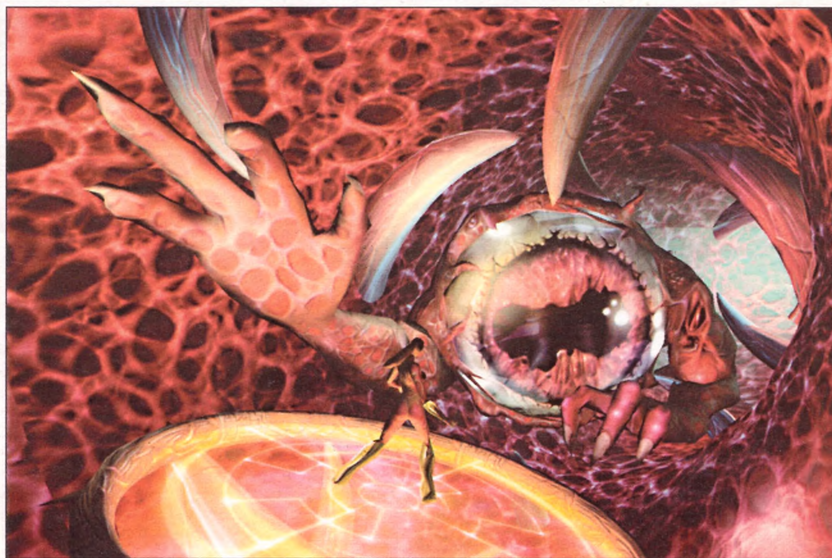
Динамика боя, показанная в видеоролике, радует сердце бывалого аркадника. DroneZ даст сто очков вперед любому Теккену. А что самое главное - нас не ждет фортепьянная раскладка клавиатуры, задействованы будут лишь мышь да четыре стрелочки. Простота - залог успеха.

Помогите несчастному геймеру

Игра, безусловно, хитовая, но жесткие системные требования не дадут ей обрести популярность. Когда еще простой геймер пересядет на GeForce 3... А за это время либо менее требовательные конкуренты съедят, либо про игру вообще забудут. Но если для вас GF3 важнее хлеба и вы его непременно купите, то тогда не пропустите и DroneZ. Хотя бы для того, чтобы узнать, на что способен малыш G.



▼ **По-моему, эта большая Бяка хочет наложить на нас свои грязные лапы**



Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Разговорчивый шериф

UNREAL 2

Жанр FPS
Издатель Epic Games
Разработчик Legend Entertainment
Дата выхода 1 квартал 2002 года

На днях очень удивился, узнав от Джобса, что превью, по его мнению, должны писать чистые душой и телом люди, не склонные к народовольческим поступкам и созданиям страстных манифестов с выпадами в сторону разработчиков. Беседа продолжилась неожиданно – приказом подучить запущенный с годами английский, переиграть в Unreal и узнать, наконец, как пишется по-русски фамилия главного дизайнера и продюсера Unreal 2 господина Mike Verdu...


Shian Warrior

Лары в космосе

Unreal 2 не за горами. Мировая раскрутка проекта как раз вступила в фазу милостивого и доверительного общения журналистов с авторами проекта. Так что уже сейчас можно дать несколько штришков будущей игры.

Начнем с сюжетной линии.

XXIV век выдался таким, как обещал быть еще в веке XXI: земляне сбились в корпорации по интересам, отрастили огромные вооруженные силы, почти перестали слушать правительство, но зато с полными от восторга и жадности силами колонизируют космос. Там, в космосе, они ведут себя из ряда вон вызывающе, прямо как в достославные времена освоения Дикого Запада. Чтобы хоть как-то обуздать безоглядную экспансию, правительство, где это возможно, расселяет своих доверенных и облаченных властью лиц – неких Terran Colonial Authority Frontier Marshal. Вы будете смеяться, но один из данных господ – вы.

Упомянутую выше должность можно расшифровать проще, фактически вы будете чем-то вроде шерифа небольшого сектора космического пространства. И жизнь тут течет тихо, мирно и даже местами благородно, покуда вверенный участок не оказывается в самом эпицентре глобальной "косморазборки" между пятью инопланетными расами, армиями наемников и, разумеется, Вооруженными Силами Земли. Весь сырбор, как ему и положено, разгорелся из-за нескольких сверхценных артефактов древних цивилизаций.

Конечно, доблестному шерифу ничего не остается, как отправиться на поиски древних побрякушек и собственными глазами убедиться, стоит ли вообще ломать копья (а также дорогостоящую космическую технику) за подобное наследство...

Полет над гнездом кукушки

Как же это все будет выглядеть в игре? Весьма неожиданно, по-космически и, хочется надеяться, достаточно unreal'но: как шериф, вы обладаете служебным штурмовым космокораблем "Атлантис", сошедшим на гражданку после окончания срока использования на военной службе. Судну пошла вторая полусотня лет, но, как транспорт для бравого шерифа, он, по мнению правительства, вполне еще хорош. Содержать его хозяйство в боевой готовности вам помогают Навигатор (он же пилот), Инженер (заведует всей начинкой и вооружением) и Научный Офицер (что он делает – пока не понятно). Небольшое лирическое отступление: меня гложут смутные сомнения, что боты, играющие представленные роли, обязательно будут негром, женщиной и гомосексуалистом.

Так вот, верхом на "Атлантисе" с командой верных помощников шериф летает по различным планетам, выполняя постепенно все тринадцать миссий игры. По пламенным заверениям разработчиков, планеты будут попадаться на любой вкус: вулкани-





ческие, покрытые лесами, изрытые километровыми пещерами, застроенные руинами древних цивилизаций и небоскребами современных – семь различных миров, не похожих один на другой. Кроме этого, украшать наше существование будут, как обычно, детальные и очень толковые брифинги к миссиям вкупе с многочасовой нарезкой видеовставок на движке.

После приземления разработчики клятвенно обещают нам устроить “высокоскоростной геймплей с интенсивным боем” против почти полностью (родовая черта вселенной Unreal – Скаарджи – были не тронуты) обновленного парка смрадных тварей и супротивников, среди которых точно будут крабы-убийцы и вооруженные на все шесть лап чудовища с бритвенно-острыми языками.

Поговори со мною, мама!

И тут начинается страшное. Интеллектуальное прошлое Legend Entertenment еще бродит по закоулкам коллективного сознания. Поэтому, чтобы достичь полного погружения геймера в атмосферу, хлопцы, по словам Майка Вердью, провели огромную сценарную работу, одарив этот мир беспощадным количеством деталей и нюансов и населив его NPC с выдающимися умищами.

Первым оплотом сложности мира стал, разумеется, наш “Атлантис” вместе с его командой. Кроме традиционных видеовставок, для пущего интерактива мы сможем ОБЩАТЬСЯ с нашей командой, о чем только душа пожелает. Причем это будут не стандартные портянки заранее подготовленных дядей-сценаристом диалогов, которые надо тщательно приглаживать мышкой, о нет! Система будет напоминать общение с ботами в UT, только на гораздо более высоком интеллектуальном уровне. Так вы сможете задать свой вопрос кому угодно и когда угодно, ввязаться в уже текущую беседу. Впрочем, боты вполне могут не понять ваших напыщенных или плохо сформулированных мыслей, спешить по делам и поэтому не отвечать, просто не выказывать заинтересованности...

Диалоги, по замыслу авторов, будут постепенно приоткрывать завесу внутреннего сюжета игры, который, помимо межмиссионных брифингов, оперирует еще многими вкусными штучками.

Одной из них станет встреча с различными NPC, нередко в самый разгар боя. Для общения с NPC разработчики хотят ввести некое “медленное время”, когда, по-видимому, ничто не будет мешать неторопливой философской беседе о том, почему бедные шерифы обязаны совершать подвиги вселенского масштаба.

Опять скрипит потертое седло...

Вот, пожалуй, основы будущего антуража игры. Стать шерифом-героем после зэка-героя – повышение не ахти уж какое великое; зато семи планетам, да еще если уровни будут приличными и графика не подкачает, можно от души порадоваться. Этим радостям мы и уделим сейчас внимание.

В деле механических работ у артели Legend/Epic полное разделение труда. Legend всегда славилась умением создать заковыристо-гениальный уровень, от лицезрения которого даже у маститых архитекторов высыпал диатез по всему телу. Примерами этому были как адд-он Return to Na Pali, так и, что совершенно доказывает мою мысль, Wheel of Time.



Epic же пока тотально перерабатывает движок от UT под нужды нового проекта и требования потенциальных покупателей 2002 года. Причем переработка идет с таким коммунарским рвением, что разработчики иногда путаются в ответе на вопрос, новый ли у них движок или старый. Да посудите сами... Во-первых, число полигонов в объектах окружающей среды и особенно в персонажах увеличится в десятки раз. Сами персонажи, то есть система управления ими, изменятся кардинально: будет добавлена скелетная анимация, разрешены многочисленные программные процедуры, станет доступна система деформации, способная создавать на лицах различные оттенки эмоций... Во-вторых, движок отныне с младенческой легкостью сможет оперировать большими открытыми пространствами, отчего размеры уровней вырастут, как на дрожжах. И, наконец, третье: будет заметно улучшена система моделирования частиц, благодаря которым эффекты воды, огня, развивающихся волос и одежд, снега, дождя и битого стекла станет почти стопроцентно фотореалистичной.

Что же “захочет” новая игра от покупателя, демонстрируя весь вложенный в нее жар молодых авторских сердец? Ведь все помнят легенду, озвученную в далеком 1998 году на наших страницах (в рецензии на Unreal), как Epic'и долго не выпускали готовую игру, ожидая появления сколь-нибудь подходящих машин в домах потенциальных геймеров...

Сегодня все страхи напрасны: хоть Legend'овцы и намекают на вариант “High-end” (наверное, на момент 2002 года) как на отличный во всех отношениях, но милостиво снижают планку “нормальной” игры до PII-450 с первой GeForce.

Насущное и житейское

У дочитавших досюда, видимо, уже давно бушует мигрень, изредка помахивая чумазым черносотенским флагом “Это не Unreal!”. Хочу всех успокоить: это именно Unreal 2. Кондовый, хотя и ужасно атмосферный, FPS смешали с облегченной версией космосимулятора и возможностью (или необходимостью?) вести диспуты с ботами и распутывать сюжет. Вместо гуманитарной катастрофы на отдельно взятой порабощенной планете и заключенного-неудачника, вам выдадут звездного шерифа и набор трухлявых артефактов... Все равно, уверяю: у Legend получится Unreal 2, продолжение великого Unreal. Наверное... Хочется надеяться на это... Ведь, в конце концов, что такое Unreal, как не исследования невиданных миров с оружием в руках?

P.S. Конечно же, в игре будет мультиплеер со множеством разновидностей (некоторые совершенно новые)...

Андрей Щур

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

PLANET OF THE APES

Жанр *Action*
Издатель *Fox Interactive*
Разработчик *Visiware Studios*
Дата выхода *II квартал 2001 года*

В последние годы западную киноиндустрию за неимением свежих сюжетов захлестнула волна римейков по старым, уже давно отплясавшим свое блокбастерам. Не миновала участь сия и такого заслуженного старичка, как "Планета обезьян". Этим летом Студия XX Century Fox собирается одарить нас переделкой древнего хита. Соответственно, на новый лад. Одновременно с широкоэкранным чудом (кстати, ходит слух, что одного из генералов-горилл в фильме будет играть Джордж Клуни) компания собирается выпустить стандартную в наше время "игру по мотивам".



Что же нас ждет? А ждет нас ставший в последнее время очень модным Thief-style экшн как от первого, так и от третьего лица. Нам предстоит залезть в шкуру выжившего после кораблекрушения космического корабля пилота Улисса и заняться исследованием планеты, населенной расами разумных обезьян, создавших высоко цивилизованное кастовое общество (планета, сообщаю по секрету, суть наша Земля, только сильно постаревшая). Это было краткое изложение предыстории для тех, кто провел последние три десятка лет в коме, и, как следствие, не в курсе.



Цель будущей игры сугубо благородна - показать всем здешним приматам, кто на планете главный гуманитарий. Это смелое утверждение Улисс будет подкреплять на протяжении своего путешествия по 15 огромным основным и 70 небольшим подуровням, иллюстрирующим все элементы инфраструктуры обезьяньего общества - от бабуинов-работяг до ученых-шимпанзе. Проведение политзанятий с целью объяснить, кто тут венец эволюции, будет происходить в виде последовательного собирания всего, что валяется на пути, неторопливого решения паззлов, рассчитанных явно на имбецильную макаку, а также небольшого руко- и ногоприкладства для особо упорных на свою голову горилл-солдат. Реализовано все это будет с помощью "кинеракурсов" a la Resident Evil.

ACUARIUS

Жанр *Action/Strategy*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Jack in the Box Computing*
Дата выхода *4 квартал 2001 года*

Не секрет, что сейчас жанр 3D action/strategy переживает новый взлет после еще недавно казавшегося неизбежным постепенного загнивания. Усвоив данный факт как аксиому, малоизвестная команда Jack in the Box решила осчастливить игровую общественность своим детищем на вышеуказанную тему.



С чего все началось: наши на планету прилетели... осмотрелись... и давай отстраиваться, а тут вдруг эти... и ну давай бомбить... Алярм! Наших бьют! Конец предыстории. Суть игры, если вкратце: есть МЫ. Есть ОНИ. "В конце должен остаться только один" (с). Все. Хочешь - летай/бегай/плавай и стреляй, не хочешь - сиди, строй здания и командуй юнитами.

На что же уповают разработчики, создавая свой шедевр? Прежде всего, они гордятся своей реализацией водной поверхности. Игра не зря именуется Acuarius, ибо одноименная планета, где предстоит развернуться боевым действиям, в большинстве своем покрыта банальным "аш два о". Нет, вру. Не банальным. Водные пространства в игре будут отличаться редкостным разнообразием - от холодно-зеленых на полюсах, до иссиня-черных в экваториальной зоне. Разработчики сказали нет стоячей воде! Будут волны, всплески и брызги! Ура и трижды бултых. А еще в игре обещают сделать "честную" физику. Честно-честно. Совсем как в учебнике для седьмого класса: "Если Вася приложит к Пете силу F, то получит противодействие в F и еще два раза по морде". Ну и напоследок, разработчики просто тащатся, какой у них умный AI: если всерьез играть вздумалось, то противник будет просто-таки не по-детски пытаться выиграть. Если игроку просто хочется оттянуться, расстреливая вражеские болванки, AI мужественно забьет на все большой искусственно-интеллектуальный болт и будет тихонько отстраиваться.



JUMPGATE

Жанр *Онлайновый космосим*
Издатель *Mightygames*
Разработчик *NetDevil*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*

За последнее время родилось довольно много онлайновых игрищ. Ультимы, Everquest'ы... Народ радуется и на полном серьезе тратит свои кровные на очередную виртуальную фигулину для своего не менее виртуального дома в совсем уж виртуальном мире. Всем хорошо, только вот фанаты космосимов сидят обиженные. Что, скучно? От безделья страдаете? И зря. Готовьтесь, ведь грядет праздник и на вашей улице! И имя ему Jumpgate.

Помните "Элиту"? Смир-р-рна! Не время для розовых воспоминаний. Это я для примера. А теперь вспомните, как хотелось полетать там звеном, раздраконить вдрызг стайку торговцев, слямзить контейнеры с ценным грузом и загрести денежек на новый afterburner? А товарищам по грабежу торжественно продемонстрировать фигу с маком, лихо удирая на этом самом афтербурнере в ближайший jumpgate? Так вот, теперь у вас появился шанс произвести все вышеперечисленные операции в открытом онлайновом космосе! Ребята из NetDevil в данный момент ожесточенно шлифуют свой продукт, находящийся на стадии бета-тестирования. На данный момент в игровом мире наличествуют три корпорации, на которые можно будет работать, две нейтральные компании, необходимые для сюжетных перипетий, один стратегический противник алиенобразного происхождения и просто свободный полет на свой страх и риск. Эх, не торговцы мы, не летчики, а приватирные налетчики... да.

А теперь о грустном. О скорости работы сети Интернет на территории бывшей 1/6 части суши этой планеты. Все, не буду больше о грустном. Вольно, теперь можно и "Элиту" повспоминать.





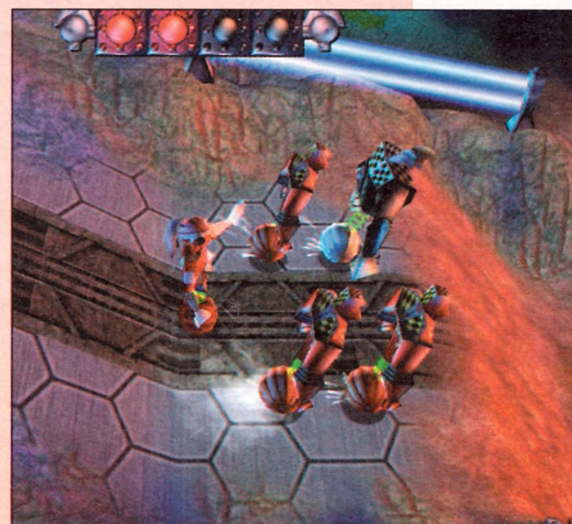


МОНО

Жанр *Аркада*
Издатель *Take 2*
Разработчик *Lost Toys*
Дата выхода *Уже вышел*

Жили, значит, да были люди и киберы. Люди жили, а киберы были. И вот надоели первым вторые да и кинули вышеозначенные нижеподписавшихся на одну планету, тюрьмой прозванную, дабы железяки стоеросовые человекам на радость друг с другом за выживание боролись. А чтоб всех киберов в положении своем уравнять, отпилили им люди половину туловища ниже пояса и приделали по шарику антигравитационному...

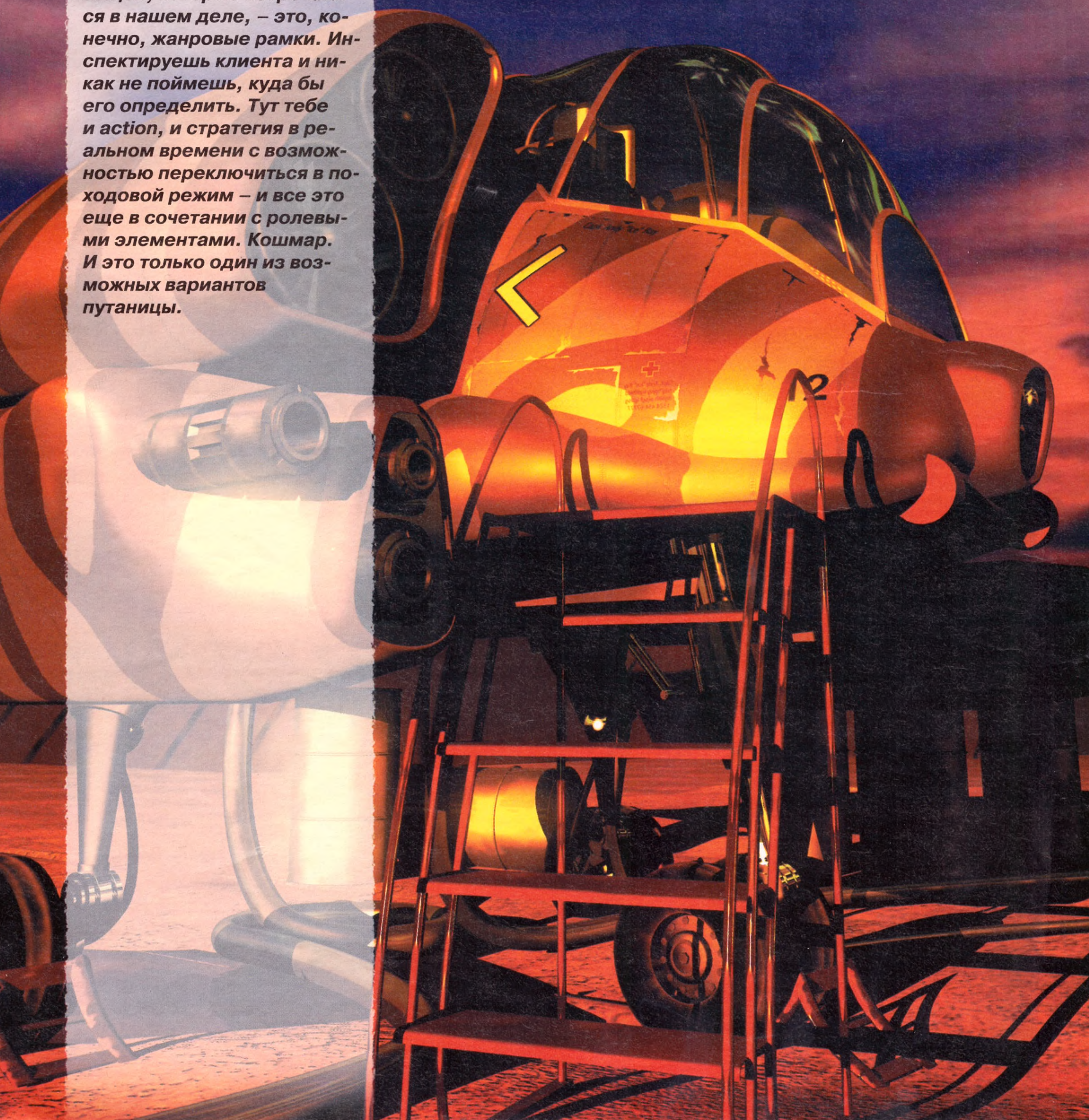
Да, такая вот история... Халед Кукушкин, сказки для природой особо обиженных. Тем не менее, такая "жемчужина" человеческой фантазии послужила вдохновителем для созидания довольно любопытной аркады.



Задача играющего в данной игре - управляя одним из непутевых железных обормотов, победить во всевозможных видах "соревнований", устраиваемых на потеху людям. Видов состязаний довольно много: здесь вам и гонки (стандартная для Формулы 1 ситуация – толпа причудливых чугунков на рысях пытается пронестись по неправильному кольцу), и "Погоня" (совершенно дикие аркадные выкрутасы по движущимся платформам, обваливающимся за спиной), и даже "царь горы", про которого, надеюсь и объяснять ничего не нужно.

И все бы здорово, да чувствуется, что писал историю и делал модели роботов один и тот же человек - взгляните на скрины: наивный психокубизм с откровенной бедностью полигонов. И не надо петь про абстрактные идеи возвышенного, оригинального - это в кондовой аркаде-то?

Одна из самых загадочных вещей, которые встречаются в нашем деле, – это, конечно, жанровые рамки. Инспектируешь клиента и никак не поймешь, куда бы его определить. Тут тебе и action, и стратегия в реальном времени с возможностью переключиться в походовой режим – и все это еще в сочетании с ролевыми элементами. Кошмар. И это только один из возможных вариантов путаницы.



По законам жанра

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

ШТОРМ / ECHELON

Жанр	Фантастический авиасимулятор
Издатель	"Бука"
Разработчик	МАDиЯ
Требуется	Pentium II 266, 64 Mb, 3D-уск. второго поколения
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb
Multiplayer	Internet, LAN

Может случиться и по-другому. Заявят разработчики игру в одном жанре, посмотришь на нее и сразу увидишь, что дело тянет явно на что-то еще. RPG? Не без этого, но очень уж сильны стратегические элементы. Хардкорный симулятор? Не смешите меня. Аркада аркадой.

И вот сейчас мы поговорим о строго обратном явлении: то, что выглядит, как аркада, при ближайшем рассмотрении оказалось самым натуральным симулятором.

Явление редчайшее. Я, конечно же, говорю о "Шторме". Его ни с чем не перепутаешь.

На самом деле

В свое время мне пришлось недолго позаниматься демо-версией "Шторма"; по этому поводу я имел краткий контакт с разработчиками. Почти сразу же выяснилось, что изрядную долю личного состава "МАDиЯ" составляют любители WarBirds. Ну что ж... Я мог бы догадаться и раньше.

Главные герои "Шторма" – это некие фантастические истребители, которые носятся над поверхностью совершенно не нашей планеты. Действие игры, как вы понимаете, происходит в далеком будущем. Что вспоминается? Какой-нибудь Descent? Или, если копнуть поглубже, Terminal Velocity?

Не знаю, как насчет остальных, но мне на память пришли практически все "настоящие" авиасимуляторы, вышедшие в последние лет пять-шесть. Авиасимуляторы как класс. Потому что в игре абсолютно все сделано именно по авиасимуляторным стандартам.

Последствия асимметрии

В "Шторме" есть такая удивительная вещь, как физическая модель. То, что называют "летной моделью", – это еще ладно. В любой игре подобного рода для разных аппаратов можно прописать что-нибудь типа "этот носится медленнее, этот быстрее, вот этот выполняет развороты, как сундук"... Такое в нашем объекте рассмотрения тоже есть.

Но это далеко не все.

Меня сразу же поразило, как машины проседают на выходе из пике и заносятся вбок на виражах. Налицо инертная масса. Причем масса меняется в зависимости от боевой загрузки. Отличный эффект. Всем нравится. Дашь человеку попробовать, он начнет летать, потом как-нибудь в пике, уже у земли, рванет ручку джойстика на себя и тут же скажет: "Вааау...".

Как-то раз мне оторвало часть крыла. Это еще ничего. В "Шторме" подъемную силу в большинстве случаев создают не плоскости, а специальные движки, реактивные струи которых бьют строго вниз – из брюха. Так что полет без крыла – это не проблема; гораздо хуже, если вырвет один вот такой движок. Но я отвлекся. Крыло, значит. И вот разгоняюсь я на одном крыле – и тут вижу, что меня начинает разворачивать. И чем быстрее лечу, тем сильнее разворачивает. Я понял: аппарат стал асимметричным, а сопротивление среды никто не отменял. Вот и крутит.

И точно. Как только мне оторвали другое крыло, поведение машины сразу пришло в норму. Единственным неприятным последствием стало то, что после потери крыльев я оказался в существенной степени разоружен.

Не такой уж это все и бред, кстати. К примеру, крылья настоящих боевых вертолетов – это тоже – фактически - удобное место для подвески оружия. На полет они практически не влияют. Кстати, о вертолетах. Благодаря вот этим поддерживающим движкам, вы вполне можете зависнуть в воздухе. Но если в таком зависшем состоянии резко отклонить нос аппарата вниз, то вас тут же потащит вперед с потерей высоты. Я обращаюсь ко всем, кому приходилось управлять вертолетом – неважно, реальным или виртуальным, – неплохо, а? А вы говорите – аркада. Какое там. Симулятор в чистом виде.

Они

Сами аппараты – это очень интересный набор. Мы привыкли иметь дело с чем-нибудь либо очень шустрым и хлипким, либо неповоротливым, но тяжеловооруженным и бронированным.

В "Шторме" все немного не так. К моему удивлению выяснилось, что скорость и маневренность могут существовать абсолютно независимо друг от друга. Среди действующих лиц неожиданно обнаружились перехватчики; при их осмотре выяснилось,

▼ Здесь всегда отличный обзор...



что это действительно перехватчики в чистом виде – очень высокая скорость и почти никакой маневренности. Как у МиГ-25. Характерно, что если требуется провести разведку, то вам, скорее всего, выдадут перехватчик, – и это опять-таки очень напоминает применение МиГ-25.

Что там есть еще? В игре задействованы фронтовые истребители (или, как их здесь называют, "истребители поля боя") – практически равное сочетание огневой мощи, скорости и маневренности. Есть "стелс" – что-то уродливое и очертаниями действительно смахивающее на F-117 (для меня так и осталась загадкой сущность его "малозаметности"). Штурмовики – явный крен в сторону брони и оружия. Сразу прослеживается кровное родство с Су-25, А-10... Ну и Ил-2. Характерный признак штурмовика – дополнительная огневая точка для защиты задней полусферы; работает она автоматически и боекомплекта не требует.



▲ Экран заднего обзора. Польза относительна...

Баланс во всем выдержан неплохо. Не идеально, но неплохо. Да, у меня есть любимое оружие – штурмовик "Армагеддон". Он отлично работает по наземным целям и в то же время абсолютно непревзойден в маневренном воздушном бою. Но, тем не менее, очень хорошо видно, что для каждого класса машин существует своя сфера применения. Ни один из аппаратов не является "абсолютным оружием".

Смотреть и рулить

Управление и обзор, набор клавиш – чисто по стандартам. Выпуск шасси и закрылков в "Шторме" не предусмотрен, но если бы был, то их бы повесили на G и F, я не сомневаюсь.

Впрочем, авторы все же сократили количество управляющих воздействий. Я все удивлялся – как это можно: летать в автоматическом режиме без возможности вручную переключать waypoint'ы? Оказалось – очень даже можно. Переключаются сами, причем очень толково.

Посадка выполняется исключительно в автоматическом режиме. Подлетаешь к базе, запрашиваешь разрешение, потом включаешь автопилот – и он аккуратненько заводит тебя прямо в пасть ангара. Тут я даже не знаю... На мой взгляд, в меру сложная посадка, выполняемая самостоятельно, – это отличный финальный аккорд в успешной миссии. Впрочем, кому как.

Чем рулить... Разработчики говорят, что у них придумался очень удачный режим управления мышью под названием e-Mouse. Скажу честно, я не пробовал. Я просто не могу оценить это объективно, поскольку, сами понимаете, не признаю по этой части ничего, кроме хорошего джойстика.

Обзор и то, что на Диком Западе называется хитрым словосочетанием "situational awareness". В нормальных условиях все элементарно. Мы имеем радар кругового обзора, который показывает решительно все, что происходит вокруг нас. Потерять противника в воздушном бою практически невозможно. Но, тем не менее, авторы ввели в игру и режим padlock и указатели у кромки экрана.

Казалось бы, архитектурные излишества. Вот он радар, все видно... Но на первой же миссии влетел в подавляющее поле и почти все оборудование незамедлительно отключилось. И радар, и даже маркер упреждения. И все – начались WarBirds! Вторая мировая в чистом виде. Это впечатление особенно усиливалось благодаря тому, что пилоты, сбивая вражескую машину, не упускают случая заорать: "Горит бубновый!".

▼ Так ставится боевая задача



Параметры захвата цели примерно те же, что в большинстве фантастических симов. Захватить ближайшего; ближайшего к перекрестью; самого угрожающего... Есть еще такой вариант: захватить цель, предлагаемую бортовой системой. Тут следуют еще аплодисменты разработчикам: эта самая бортовая система работает довольно толково и по большей части выдает вполне дельные предложения.

Одним словом, здесь все тоже, как в нормальном авиасимуляторе. И в то же время предельно просто, понятно и наглядно.

Взлет разрешаю!

Разработчики сами признаются, что их AI не блещет. В процессе осмотра демо-версии (там был доступен лишь "мгновенный" режим) на "Армагеддоне" можно было валить врагов сотнями – на всех уровнях сложности.

Как можно было это компенсировать? Разумеется, создав соответствующие миссии – с хорошим численным перевесом не в нашу пользу, с серьезными ограничениями по выбору оружия, со сложными дополнительными условиями (ночь и эти генераторы всяких мерзостных полей) и с труднодостижимой целью.

Это было сделано. Результат... Тут уж кому как. Почти сразу стало ясно, что если я хочу ознакомиться с игрой в должной степени за время, приемлемое для написания рецензии, то надо включать легкий уровень. И, тем не менее, у меня был только один случай, когда я прошел миссию с первого раза. Впрочем, повторюсь, это весьма индивидуально: лично я предпочитаю, чтобы легкий уровень был действительно легким. Иногда и расслабиться хочется, знаете ли...

Вот что еще хотелось бы отметить. Это даже не идеология, а... как бы получше выразиться... Я не припомню игры, в которой тебя настолько жестко заставляют делать именно то, что приказано. В воздухе одновременно находится большое количество машин. Каждая из них имеет свою боевую задачу. Общий уровень вашей осведомленности об обстановке великолепен: "большая карта" демонстрирует все, как на ладони - вот это звено штурмует вражеские танки, здесь ребята связывают боем истребители противника, прикрывая штурмовики, а вот эта группа сейчас будет захватывать конвой с нашими пленными и освобождать их. Наша задача – эскортировать этот самый десант.

Рефлекторно сразу хочется разнести все вражеское, что только видно. Начинаешь разносить и почти сразу понимаешь такую простую истину: план операции составлен очень хорошо и ты должен делать именно то, что тебе предписано, – и не раньше, чем скажут. В противном случае и сам гробанешься, и погубишь все дело. Некоторое время я еще пытался трепыхаться, проявляя какую-то инициативу – в конце концов, я же стою десятка этих AI'шных болванов! Смотрите, как это надо делать!

И всегда это кончалось одинаково. Наконец, я сдался. "Альфа", уничтожить зенитную установку! "Браво", уничтожить блок-пост!". – И я, ворочая джойстиком, бормотал сквозь зубы: "Вас понял, выполняю..." – после чего долбил именно эту самую установку и ничего больше.

Одним словом – четко следуй инструкциям и все будет хорошо. Это, кстати, плюс. Потому что реалистично. Хотя, конечно, не обошлось без издержек – временами разработчики позволяют себе "маленькие хитрости", заставляющие тебя действовать именно так, а не иначе. Но, тем не менее, весь ход дела смотрится гораздо натуральнее и серьезнее, чем, скажем, серия бестолковых импровизаций во всеми любимом StarLancer.



▲ Штурмовка. В ход пошли НУРСы

Над планетой

К графике у меня отношение неоднозначное. Трехмерные модели всяких летательных аппаратов мне, честно говоря, не понравились. Ни с точки зрения дизайна, ни в том, что касается непосредственно технического исполнения. Видимо, на меня успела оказать свое тлетворное влияние бета-версия "Ил-2"...

А вот ландшафт очень понравился. Тут дело даже не в технических аспектах. Просто красиво получилось – явно неземные скалы, дымка и эта луна, которая все собой придавила. Сразу хочется сделать скриншот, распечатать, а потом – в рамку и на стенку. Красивая вода. Не натуральная, но красивая.

Масса интересных пиротехнических эффектов. Взрывы и дымные шлейфы смотрятся очень неплохо; к этому также добавлены такие нетривиальные вещи, как, к примеру, пыльные следы на земле, поднимаемые реактивными струями ваших поддерживающих двигателей.

В целом. С технической точки зрения нельзя сказать, что тут налицо революция. Но очень неплохо. Вообще же, графика "Шторма" берет не технической, а именно художественным исполнением. Изящно. Сюрреалистично. Хочется смотреть.

Рейтинг ценности для жанра

Я не могу сказать, что "Шторм" – это что-то "сверх". Но мы имеем дело с очень добротным продуктом. Все выполнено в соответствии с мировыми стандартами (а периодически – и с превышением оных). Свои недостатки у него, конечно же, есть. Но по мелочи, а в целом получилось очень неплохо.

Возвращаясь же к началу обзора, хочу добавить: главное, чем необычен "Шторм", это, на мой взгляд, своим строгим, чисто симуляторным подходом. При этом выясняется одна замечательная вещь: "серьезность" продукта делает игру интереснее и в то же время не приводит к завышенной сложности. Частичная потеря управления при повреждениях – это хорошо. Строгая, логичная миссия, где все при деле – тоже неплохо. Всегда бы так.

Интересно, приживется ли в фантастических симуляторах такой подход...

НИМ

▼ "Армагеддон". Хорошая вещь



Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Реализм	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Чтобы узнать, что такое настоящий Serious Sam, надо непременно играть на высшем уровне сложности, на Serious... Только это чистой воды безумие. Достаточно получаса этого кошмара – и вы уже никогда не станете прежним. Не вернетесь к нормальной жизни. Нервный тик и идиотское хихикание по поводу и без повода – это только самое малое, что вас ждет. Потом даже в мирном гудении компьютера вам будут чудиться далекие крики атакующих бомберов-камикадзе, а топот в коридоре за спиной будет вызывать припадок неконтролируемой яростной активности.



Сэм – герой Галактики

Дж.О.Бондер
при участии Андрея Вендиловского и Андрея Щура
и с комментариями Anry Seagull'a

Что нужно сделать, если на вас несется огромный безголовый негр? Выстрелить еще раз...

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

Жанр	FPS
Издатель	"1С"
Разработчик	Croteam
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 600, 128 Mb
Multiplayer	Internet, LAN, Split-screen

Летят к чертям собачьим все представления о шутерах. Какой там "зачисти местность" и "убей их всех"! Когда монстров вокруг сотни – остается только с безумным воплем бежать вперед, уворачиваться, стрелять, снова уворачиваться, снова стрелять... А-а-а-а-а! Игра – сплошная подстава. В любом коридоре или маленькой комнатке на вас могут выпустить десяток мерзких кровожадных тварей (разборки "один против всех" в какой-нибудь конуре – это вообще неописуемо!), а любая одинокая "бронька" – ловушка.

Мясо! Мясо! По уши в крови и ошметках, гильзы устилают пол в три ряда, и неизвестно, что закончится первым – выбегающие из-за двери монстры или патроны. Думать будем в другой раз, в другой игре – сейчас нужно шустрить и стрелять во все, что движется, да и в то, что не движется, тоже. А монстров много, очень много, кажется, там у прохода собралась большая очередь этих тварюг и даже вспыхивают мелкие потасовки за право вцепиться в нашу глотку. Так вот ты какой, аркадный шутер!

AS: А пробовали ли вы играть на действительно высшем уровне сложности, на Mental? Вот я бы на вас посмотрел, хлюпики! Достаточно полчаса этого кошмара... Да что вы знаете о настоящих кошмарах?! Представьте себе, что все монстры в любой момент могут стать невидимыми и даже более того – они начинают постоянно телепортироваться вам за спину! Как, вы до сих пор не знаете, каким образом включить настоящее веселье? Элементарно, друзья мои! Достаточно всего лишь пройти игру один раз на уровне Serious. Вижу, как вы побледнели, салаги. Специально для вас есть поблажка: пройдите на "серьезной" сложности тренировочные уровни.

Сэм Стоун – пламенный герой

Не далее как в #9 за прошлый год Великий Полосатый Вождь подробнейшим образом описал недюжинной силы сюжет данного шедевра. Сэм вышел, отзыв ВПВ по ее поводу: "Хорошая игра получилась, хотя и странная...". Еще бы ни странная! Когда к Сэму ломятся сотни две монстров, а он в ответ палит по ним ядрами из пушки – это ж полный идиотизм! Несусветная, немыслимая чушь, но до чего же круто! Какой тут может быть сюжет, какая предыстория?! Полчаса игры и долгосрочная память очищается от ненужного хлама... Собственное имя, место жительства, дата последнего приема пищи – о чем это вы?! Зато что-то вспоминается про злых алиенов, которые, как сказал бы Ядреный герцог, "надрали людям задницу по полной программе". Полчища безголовых зомби-киборгов (головы они носят в руках, так удобнее) с ракетницами наперевес стали топтать родные березки. В воздухе повисло то самое слово, которым охарактеризовал ситуацию русский генерал в Штабе обороны Земли. "Причем полный," - уточнил он, и все с ним согласились. Ну и, понятное дело, решать все проблемы отправили чрезвычайно живучего отщепенца по имени Сэм Стоун. Ему дали перочинный ножик и револьвер с бесконечным боезапасом, пожали руку и мощным пинком послали на деревню к дедушке... В смысле - в 1137 год до нашей эры к разудалым предкам за артефактами.

AS: Погодите-ка, коллеги, что-то это все мне напоминает... Белая майка, синие джинсы, отпускаемые по ходу дела фразы, стремительно становящиеся культовыми, без страха и упрека с пистолетиком наголо против орд хмырей неместных... Кто-нибудь напомнит старику, как звали того Ядерного перца, ну про него сейчас еще киношку снять хотят? Как-как? Дюк, простите, Ньюкем? Идиотское какое прозвище. Вот Сэм – это я понимаю, подходящее для героя имя. На наших глазах рождается новый культовый герой, и сможет ли составить ему достойную конкуренцию этот ваш пресловутый Дюк, который скоро будет Форева, – это еще вопрос. Лично я и представить себе не могу, как на анрыльном движке его изобразят;







прикиньте, бот из UT со скином Дюка Ньюкема – умора же.

По ходу игры за развитием сюжетной линии будет следить глупое и занудное устройство под названием NETRICSA. Временами его советы доводят до иступленного желания выковырять надоедливый имплантант из многострадальной головы дяди Сэма. NETRICSA охотно выдает "на гора" кучу абсолютно бесполезной информации. О том, например, с болот какой планеты приползла новая буйная ватага очередных страхолюдин. Подробные знания о некоторых интимных сторонах жизни врага навевает на мысль о предательстве и пятой колонне. И ни одного дельного совета! Впрочем, советы обычно и не требуются. Мочить, мочить их всех надо!

AS: А вот тут не согласен. NETRICSA – штука полезная и сделана стильно. Если внимательно изучать предлагаемые ею данные, то можно открыть для себя весьма забавные детали, из которых и создается та самая игровая атмосфера и, если хотите, вселенная. И потом с ней не так одиноко, хоть кто-то пытается поддержать добрым словом. Я прямо весь заулыбался, когда NETRICSA заявила, что многое повидала, но круче меня нет на свете никого.



Но, позвольте, я открою истинное предназначение этой штуковины. Заключается оно в том, чтобы после каждого якобы успешно пройденного уровня дать понять, что на самом деле ты – последнее ламо. Убито 237 монстров из 346, а мне-то казалось, что монстров на этом уровне слишком много... Найдено ноль из восьми секретов: как так, я ведь в каждую стену носом тыкался! А ведь Serious Sam – это игра секретов. Их огромное количество и почти в каждом – ракетница, броня или "большое" здоровье. Ищите их, и прохождение на Serious уже не покажется вам безумием, кошмаром или еще чем-нибудь подобным – так, увеселительная прогулка. А подробнейшая статистика результатов и подсчет заработанных очков (совсем как в игровых автоматах и приставочных аркадах) заставит многих геймеров проходить Serious Sam раз за разом хотя бы ради того, чтобы похвастаться скриншотом с финальной статистикой перед друзьями. Смотрите, ламаки, я открыл все секреты и очков-то гораздо побольше вашего набрал!



Каникулы дяди Сэма

Движок игры идеально отвечает поставленной задаче. Великолепная местность и достаточно бедно оформленные монстры. Оно и правильно – иначе компьютер подавился бы столькими зверушками сразу. Уровни проработаны с большой любовью, до мельчайших деталей изображены фрески на стенах и статуи египетских богов. Хороши световые эффекты. Скажем, порадовали блики на стенах от воды в бассейне или всем известной эффект "световой линзы".

Сэм довольно требователен к железу, в особенности нужна память для хранения огромных карт. Но при этом как положительный фактор отметим быструю перезагрузку уровней. Знали, черти, что игрок будет умирать часто и со вкусом!

О чем думают Сэмы

Ни о чем они не думают! Думать вообще вредно. От этого, говорят, потенция пропадает. А уж если Сэмы не думают, то монстры и подавно соображалкой не двигают. Ставка тут на реакцию игрока и массовость противника. Толпа кровожадных тварей, дьявольски быстрых и безумных! Им плевать на шквальный огонь дяди Сэма – они дружно атакуют и самозабвенно умирают. А их тела быстро-быстро растворяются в воздухе.

Что же касается оружия, то от него тоже, сами понимаете, не приходится ждать особых изысков. Все почти целиком унаследовано из игр-прародителей, вроде DOOM, вплоть до внешнего вида и характеристик.





Нож, пистолет, шотганы, автомат, пулемет, ракетница, гранатомет, лазерная установка и уже упоминавшаяся Большая Пушка, стреляющая урановыми ядрами, - все в лучших традициях жанра.

Укатали Сэма крутые горки...

Распространено мнение о том, что Serious Sam – это и есть истинный третий DOOM. На наш взгляд это неверное утверждение. DOOM был атмосфернее, там было действительно страшно. А "Сэм" – просто безумная и тупая игра. Но, как оказалось, именно тупости и безумия нам все это время не хватало! Раздутые до абсурда принципы аркадного шутера принесли неожиданно удачные плоды. Сегодня, когда вокруг сплошь и рядом нас пытаются поразить заковыристой симуляцией реальной жизни, рубаха-парень Сэм появился как нельзя кстати. И единственный серьезный подводный камень игры – ее сложность. Оценить весь драйв Сэма можно только на уровне сложности Serious, но это невероятно тяжелое испытание для геймера. Стоит же убавить накал страстей – сразу на первый план вылезет вся примитивность подхода и дешевенький отстрел монстров начинает утомлять...

AS: Снова не соглашусь. Во-первых, атмосферы тут хватает и нагоняющих страх моментов достаточно. Игра делалась с тем же гениально непрофессиональным подходом, что и Doom. Никто не просчитывал баланс оружия, не наворачивал архитектурных изысков и не создавал для монстров продвинутый AI. Ребята просто работали, увлеченно и с любовью к своему творению. Я согласен, частенько бывают моменты, раздражающие своим непроходимым идиотизмом. Но вспомните, что мы любили делать в таких случаях в том же Doom? Я знаю, это помнят все – IDDQD, IDKFA. А чем Сэм хуже? Набираем в консоли please god и продолжаем получать удовольствие.

Во-вторых, я имею смелость заявить о том, что Serious Sam есть первая со времен Дума игра, идеально заточенная под режим cooperative. Именно втроем-вчетвером проходить эту игру интереснее и веселее всего, причем главная ошибка Дума исправлена – убитый респавнится не в начале уровне и без оружия, а непосредственно на месте проходящей третьей мировой, причем с полным боекомплектом. Уверяю вас, одному в Serious Sam делать нечего, идите в клуб с друзьями и, пока админ не предоставит вам Сэма, не слезайте с него. Купите ночной пакет, затарьтесь пивом – и это будет лучший ваш уик-энд за последний год. Пройти Serious Sam на "серьезной" сложности втроем абсолютно реально за семь-восемь часов, и я склонен считать это недостатком - маловато будет! Но главное разочарование поджидает вас не тут: пройдя сингл, любой уважающий себя геймер непременно обращает взор в сторону дефматча. И что он там видит? Одну (!) карту для разборок, ту самую, что была еще в демо-версии. Должен вам сказать – это катастрофа. Хотя дефматч в Сэме и прикольный. Рекомендую обратить внимание на режим scorematch – новые ощущения гарантированы, но дайте же нам еще хотя бы пяток уровней, сбалансированных и продуманных, под разное количество игроков! Засим с наилучшими пожеланиями разработчикам из Croteam прощаюсь и начинаю ждать серьезных адд-онов.



Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 8.7

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Serious Hunski

Константин Подстрешный
Игорь Бойко

(на вопросы "Навигатора" отвечает главный программист Croteam)



Весна принесла нам пышный урожай нежданных хитов от малоизвестных разработчиков. Неожиданный поворот событий, это все равно как, если бы дворовые команды вышли на большое поле и попросили лигу чемпионов подвинуться. По идее, в мае на улице должно стоять возмутительное безрыбье, а у нас полная колода тузов: Fallout: BOS – австралийский Jagged Alliance, "Шторм" – русский X-Wing, Desperados – немецкий Commandos. И если Serious Sam – это хорватский DOOM, то Давор Хански (Davor Hunski) – хорватский Ромеро... Нет, плохая аналогия, лучше хорватский Кармак. А гении не любят прессу. Так думали мы и рады, что ошибались. Гении из Загреба с удовольствием согласились ответить на вопросы кровожадных русских журналюг и выдали нам на растерзание Давора Ханска - лидера программистов (а по совместительству и дизайнера уровней), который и поведал нам, почем фунт пороху дяди Сэма.

Навигатор Игрового Мира: Расскажите немного о себе. Все, что мы знаем о Croteam, - это то, что там работают (раз им удалось создать Serious Sam) чертовски талантливые люди.

Давор Хански: *Мне 28 лет и я обожал игры и технику всю свою жизнь. С тех пор, как я купил свой первый компьютер (ZX Spectrum), да и до этого, я мечтал создавать игры. Кроме того, я серьезно изучал древние цивилизации и религии. Эти вещи всегда очаровывали меня. У меня есть девушка, и я ее обожаю. Мы с друзьями много играем в футбол и уже начинаем надеяться, что хорошо. Еще я люблю слушать музыку (особенно психоделический рок) и смотреть культовые фильмы (такие как "The Mission", "The Big Blue", Sergio Leone's movies, "Blade Runner"...).*

Все мы в Croteam знаем друг друга уже очень давно (я, например, знаю нашего босса Романа уже больше двадцати лет). Думаю, что это главная причина нашего возможного успеха. Ребята у нас образованные, знают много о философии, истории, религиях, математике, физике, фильмах, книгах, музыке, спорте... Проще говоря, Croteam - дружная группа активных и любящих жизнь людей, охочих до исследований, разработок и успеха.

НИМ: Как получилось, что команде, разрабатывавшей спортивные симуляторы, пришла в голову идея делать FPS?

ДХ: *Хех, в точку. Как уже говорил, я играл в футбол. Другие ребята из Croteam тоже играли в футбол, короче мы все много играли в футбол... А время было как раз перед Европейским Первенством, футбол был очень популярен, поэтому мы и решили делать спортивные симуляторы.*

Но после того, как Amiga умерла, у нас был только один выход: разработка для PC. В то время как раз появился DOOM, эта серия чрезвычайно нас впечатлила, и мы увидели в FPS свое будущее. Мы знали, что сможем быть компетентными в технологических аспектах, поэтому решили добавить еще немного перца на арену трехмерных движков.

НИМ: А у вас есть какие-нибудь планы на дальнейшее использование движка Serious Sam? Жалко ведь будет, если при помощи такого отличного инструмента будет сделана всего лишь одна игра.

ДХ: *Как мы написали на нашем сайте, сезон лицензирования движка откроется вместе с релизом Serious Sam. Я уверен, что разработчики и создатели модов по достоинству оценят возможности Serious Engine (SE SDK находится на диске с Serious Sam) и успешно используют их для собственных проектов. Очевидное достоинство нашего редактора - превосходный UI*. Это потому, что мы (программисты) делали его для себя. Я сейчас объясню, что это значит. В начале разработки Serious Sam у нас было очень мало дизайнеров, так что я сам должен был создавать некоторые уровни, хотя и был ответственен за утилиты. Если что-то не устраивало меня, я это сразу же менял. Если мне что-то было нужно, я это добавлял. В итоге получился оптимизированный и дружелюбный для пользователя инструмент, с которым просто приятно работать. Правда, забавно: у нас были проблемы с дизайном уровней, а вылилось это в то, что получился редактор? Как у Dire Straits: "Должно быть солнце после дождя" (There should be sunshine after rain).*

НИМ: В наше время, когда с каждым днем шутеры становятся все сложнее и сложнее, стремясь к локальным битвам с врагом один на один (как Unreal), обрастая RPG-элементами (как Deus Ex), а то вовсе превращаясь в шпионский или воровской симулятор (как No One Lives Forever или Thief). Ваша же игра предлагает нам совсем другое: старые добрые безумные битвы и сотни монстров на



экране. Вы не боитесь показаться белой вороной среди серой толпы?

ДХ: *Не-а. Мы всего лишь любим старые экшены и помним, сколько веселья в них было. И меня, по правде сказать, бесило одно время, что это веселье напрочь забыто. Поэтому мы попытались создать игру, в которую нам самим было бы интересно играть. Я понимаю, это звучит как клише, но это правда. Мы делали "Сэма" для себя, и нам он продолжает нравиться по сей день. Я согласен, он не настолько глубок, как те великие игры, о которых вы упоминали выше, но в нем веселья и адреналина больше, чем в любой другой игре. Геймеры, думаю, уже давно не испытывали таких ощущений. Не поймите меня превратно – я уважаю и люблю другие FPS. Но должно же быть больше направлений развития FPS. За последние несколько лет были очень хорошие веяния, но в то же время чувствовалась потеря того "старомодного" наполнения действием и адреналином. Легкость и веселье - это то, что мы хотим, это наш стиль. Это Serious Sam.*

НИМ: Немного о мультиплеере. Помимо стандартного многопользовательского режима, у вас в игре есть возможность играть вдвоем на одном компьютере – необычная идея для FPS (и очень похоже на то, как реализован multiplayer в некоторых приставочных играх). Как это пришло вам в голову?

ДХ: *А что, отличная ведь идея! Когда мы были моложе, то любили играть вместе на одном компьютере. Когда ваш друг играет с вами или против вас, сидя буквально в нескольких метрах, это не может сравниться с тем неизвестным безликим существом, что играет с вами по сети и обычно надирает вам задницу. Мы хотели сделать хорошую многопользовательскую игру, чтобы друзья (и, само собою, подружки) могли встретиться и поиграть без необходимости тащить с собой второй компьютер. Теперь, когда X-Box не за горами, это должно сблизить миры PC и приставок. Знаете, что я скажу: мой обожаемый братец хотя и не помешан на играх, как я, но тоже собирается со своими друзьями раз в несколько дней и играет в приставочные игры. Serious Sam и его в оборот возьмет :)).*

*Если же рассматривать чисто технический аспект нашего режима split screen**, то тут никаких сложностей не было. Мы планировали его изначально и поэтому соответствующий код выполнен очень тщательно (как, впрочем, и все остальное).*



НИМ: А вы планируете переносить игру на консоли? (Вообще-то нам все равно, наш журнал пишет только о PC-играх, просто интересно.)

ДХ: *Консоли нам безразличны. Разве что X-Box видится как возможный мост между двумя противоположными мирами. У меня не было возможности много играть на приставках, но я знаю, что некоторые игры там просто великолепны. Мы, в принципе, хотели бы увидеть успех нашего проекта(ов) на консолях.*

НИМ: Можете ли вы сказать, что отняло у вас больше всего сил при разработке? Движок, монстры, уровни или что-то еще?

ДХ: *Движок и уровни. В особенности - движок. Я бы сравнил процесс создания 3D-движка с постройкой небоскреба. Это так сложно, так много всего нужно сделать. И притом все должно быть профессионально. Стоит допустить халатность, и все здание начинает сыпаться. Вы не можете закончить движок, а потом написать улучшающий код патч и пофиксить проблемы. Это просто не сработает. Все, что может породить проблему, обычно порождает лавину проблем, лучше это "все" вычищать заранее. При программировании требуется очень высокая аккуратность. Именно поэтому есть только несколько конкурирующих между собой качественных движков.*

Загвоздка, которая была у нас с созданием уровней, - это нехватка дизайнеров. Поэтому приходилось подключаться другим ребятам, в том числе и нам, программистам. И еще с такими играми, как Serious Sam, возникает особенная проблема: вы должны решить, сколько ресурсов потратить на архитектуру и сколько фреймов достанется врагам и спецэффектам. Это компромиссный, очень тонкий процесс.



НИМ: Какие фильмы смотрит на ночь и что из еды предпочитает тот человек, который придумывает монстров для Serious Sam? (Мы будем по возможности воздерживаться от этих продуктов, чтобы не сойти с ума.) И еще, мы никак не можем понять, почему Beheaded таскает голову в руке?!

*ДХ: Большинство персонажей были созданы давным-давно Романом и мною. Мы всего лишь давали волю нашему дикому воображению. Заканчивалось это тем, что у нас оказывалась мешанина из разнокалиберных персонажей. Сейчас, когда я пытаюсь анализировать их происхождение, то понимаю, что враги обязаны своим появлением FRP, SF*** и Horror. Стремились же, в конечном итоге, к тому, чтобы дизайн можно было охарактеризовать одним словом: чарующий. Разнообразие и харизма - это не абстрактная консистенция, а наиболее важный фактор в такой игре, как наша. Кстати, у меня остался еще полный чемодан отличных монстров, которые только и ждут, когда их оттуда выпустят.*

Еда, которую мы любим… Хм, мы с Романом едим хорошо и помногу. Мы наслаждаемся блюдами домашней кухни, но вряд ли вы поймете, о чем идет речь, если я начну их перечислять. Мы пока еще не растолстели, но если будем и дальше так прожигать жизнь, то, боюсь, закончим ее похожими на картофелины.

А вот что касается Beheaded`ов, – точных данных у меня нет. И чего, в самом деле, они таскают свою черепушку в руке? Может быть, у них ужасно разболелась голова и они просто ищут, куда бы ее пристроить для непродолжительного профилактического отдыха.

НИМ: Хорошо, не будем больше касаться скользкой темы о вашем рационе. А можете ли вы назвать ваши любимые игры или хотя бы те, что больше чем на неделю задерживались на вашем диске?

ДХ: К сожалению, в последнее время у меня совсем не было времени играть. В любом случае, если вы меня спрашиваете о лучших играх, в которые я когда-либо играл, то нужно вспомнить классику, вышедшую на заре игровой эры, – Spectrum's Penetrator, Scramble, Commando, R-Type или Elite, Amiga's Shadow of the Beast, Sensible Soccer, Megalomania… Есть несколько потрясающих тайтлов на PC, но Doom, Duke и HL - определенно в числе моих любимых. Я слышал много хорошего и о некоторых из последних игр. Не могу дождаться, когда примусь за них. Я не согласен с тем, что игровая промышленность сдает позиции. Ничего подобного. Я чувствую, что лучшее еще впереди. В конце концов, мы только начали разогреваться ;-).

НИМ: Мы знаем, что пока еще рано об этом говорить, но все же: увидим ли мы Serious Sam 2?

ДХ: Ставлю пять к одному! Кстати, как вы думаете - стоит этим заняться?

НИМ: Безусловно, мы уже ждем его! И под конец мы приберегли “классический” вопрос: чем вы планируете заняться теперь, когда ваша игра ушла на “золото”?

ДХ: Мы возьмем отпуск на неделю или две, чтобы прочистить наши мозги и поднабраться сил. Я выберусь куда-нибудь в поиске вдохновенья. Это значит: библиотеки, фотоаппарат, интернет, мозговой штурм… Я надеюсь, вы разделите мой энтузиазм, когда будете оценивать наш следующий проект.

НИМ: Спасибо за интервью! Надеемся, что мы еще не раз услышим о вас и ваших играх.

ДХ: Вам спасибо.

**** UI – интерфейс пользователя (user interface)***

***** split screen - разделение экрана монитора на два “окна”, один из примеров – мультиплеер в Jazz Jackrabbit***

****** FRP – Fantasy Role Playing, SF – научная фантастика (Sci-Fiction)***





- самые ехидные обзоры
- самые скандальные новости
- самые ежедневные розыгрыши
- и многое, многое другое...

НОВЫЙ взгляд на ИГРЫ

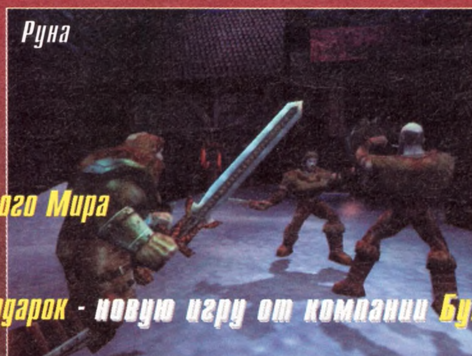
www.tgw.ru





Игры, компании **Бука**, которые выйдут **в ближайшие 3 месяца:**





Что получают наши подписчики:

1. *Возможность **выиграть** в постоянных конкурсах новую игру*
2. *За минимальную цену получить свежий номер **Навигатор Игрового Мира***
3. *Получить его **своевременно**!*
4. *Оформившие **полугодовую подписку** на журнал с диском, получают **подарок** - новую игру от компании **Бука**!*

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В ЗАО "Международный Московский Банк" г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ________________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

шУТКИ в сторону!

шУТКИ шУТКАМИ, но могут быть и дети!
М. М. Жванецкий.

Объяснимся, как говорится, на бережку: Дональд Дак не является моим любимым персонажем, как на это, вероятно, рассчитывали господа из Disney. Он мне, скажем так, симпатичнее "покемонов" и "телепузиков", но не более. По этому поводу я решительно вычеркиваю из разбора полетов "сюжет", брэнды (то есть не будем падать в обморок оттого, что можно управлять САМИМ ДОНАЛЬДОМ!) и другую ахинею для фанатов – мы рассматриваем Классическую Платформенную Аркаду в якобы 3D.

DONALD DUCK: "QU@CK? ATT@CK!"

Жанр	Аркада
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Disney Interactive
Требуется	Pentium II 300, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb

Know how или Платформы нашей памяти

Платформер, друзья, это в первую очередь разнообразное однообразие. Именно так. Много уровней в нескольких "тематических" стилях, множество монстров в тех же самых стилях, платформы, бездны, хитроумные механизмы и всяческие садистские приемы дизайна скрывают одну, чугунную, как первые рельсы, и такую же простую, как они, суть: прямая дорога с бонусами и задолбленная кнопка прыжка… А то, знаете ли, головной мозг – орган хрупкий. Беречь его надо, вовремя заглушать беднягу зычным голосом спинного предка. Платформеры для этого и существуют; главное - чтобы дорога была прямая, бонусы – красивыми, задачки – из разряда "нажми вовремя кнопку прыжка", монстры – "с полпинка делаются" (вроде как гарнир к основным "прыжковым" неприятностям) и так далее. Заканчивается же все персональной разборкой с Боссом эпизода (страшным, свирепым и обалденно живучим субъектом с вечно плохим настроением и хорошим аппетитом) и милым сердцу и самооценке "конгратьюлейшенсом"… И не подумайте, что ехидничаю – очень даже симпатичный жанр эти Платформеры.

Утка – не шутка (девиз медсестер)

Donald Duck блюдет заветы жанра с силой, достойной премиальных. Посудите сами: шестнадцать классических дуболомных уровней (плюс четыре призовых, плюс четыре персональных боссовских), разделенных на четыре "темы". Лес-расчудес, г. Дакбург, Замок Морганы и Нечто В Стиле Культуры Майя. Сложность возрастает плавно, но неумолимо (к середине игры хочется располовинить клавиатуру о колено). Задачки правильные, бонусы расположены с достойной ловкостью (неумеха больше потеряет в погоне за ними, нежели приобретет), монстры – вполне достойные кретины, совсем уж расслабиться не позволяют.

О боссах – либо хорошо, либо…

Дополнительные уровни – шедевры без натяжек. Ведь как обычно авторы отрезают геймеру путь к неторопливому сбору свалившейся на голову халявы? Правильно – таймер. Грубо и неинтеллигентно! Учитесь у Disney Interactive: сначала нас по пятам преследует медведь, потом – грузовик марки "БелАз", Рука и отвалившаяся Голова статуи… Знаете, как трудно бежать, куда глаза глядят, перепрыгивая через препятствия, да еще и успевать нахапать гору "звездочек"? Адреналин застилает глаза, быки на корриде завидуют черной завистью! Припомнилось: "фишка" с "бегущим по пятам" перешла в Donald Duck по наследству от прошлогодней игры компании Tarzan.

Восхищение уровнями с Боссами можно передать кратко и полно – совершенство. Идеальный дизайн, оригинальные находки, предельная сложность… К примеру, брателло Гавс в обнимку со своей установкой для сноса домов. Так и хочет, мерзавец, припечатать бедного Дональда к гудрону крыши. Да еще и бомбочки кидает, гад! Другой типаж – финальный Босс. Маг-Дракон. Дуэль с ним почище всяческих заморских боевиков типа "Годзилла против ротозеев" – от невиданной встряски нервной системы потом еще полчаса невозможно налить себе элементарный стакан воды…

Дом – полная утка

Все. Хватит комплиментов. Читатели уже поняли, что игра – просто чудо и живое воплощение классики. Надо их, пожалуй, повеселить удалыми наездами на некоторые малоприятные черты Donald Duck.

Уровни Дональда, конечно, неплохи. Но они делятся на две равные части по "внешнему виду": "от как бы третьего лица" и "классический 2D, вид сбоку", что не есть хорошо. Во-первых, совершенно не понятен смысл такого разделения. А, во-вторых, после "классического 2D" перескок в "современные" уровни проходит достаточно болезненно: ни нормального обзора, ни удобства управления, ни безумия первобытной аркадной страсти.

Другой стон касается графики. Disney, надо полагать, компания бедная, с хлеба на воду перебивается, куда уж ей там новые движки разрабатывать… В результате мы видим минимализм эпохи царствования Voodoo Graphics: мал-мала полигонов, намыленные прибрежные текстуры и полное отсутствие даже основных спецэффектов.

И еще. Сложность. Мне-то лично все равно, но вот обычным (не староаркадным) игрокам и тем паче детям придется туго. Детей особенно жалко – исковеркаем ведь психику подрастающему поколению…

НИМ

▼ **Финальный Босс. Птичка пытается продемонстрировать Дональду феерическое зрелище 1908 года, произошедшее в то лето на Тунгуске**



Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□□
Управление	■■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□□

Рейтинг 7.5

Время освоения: до 10 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Павел Шумилов

О червяках

О червяках



“В наш меркантильный век, когда каждый критически мыслящий индивидуум неадекватно излагает теорию материалистической диалектики, мы не можем игнорировать тенденции парадоксальных аллюзий…” - так, бывало, любил начинать беседу старина Джобс, когда ему удавалось поймать за пуговицу в коридорах редакции очередного начинающего автора. В итоге ошарашенный автор уходил с бледным лицом, квадратными глазами и ворохом внеплановых и сверхурочных обязательств в письменном виде. Правда, в последнее время авторы стали опытнее и в редакции появляются редко; передвигаются при этом исключительно в stealth-режиме, а при обнаружении геройски жертвуют пуговицей и исчезают в неизвестном направлении. Но быстро бегать дано далеко не всем…

12203 Запарщик коконов

Дорогие читатели! Сегодня речь пойдет о червяках. Таков был наказ Джобса: напиши, говорит, эссе “О червяках”, приуроченное к выходу Worms World Party (разработчик – Team 17), очередного адд-она к бессмертному хиту…

Широко известно, что бессмертные хиты рождаются нечасто, и это вполне понятно. Будь все игры бессмертными хитами, рынок давно бы уже перенасытился и рухнул на дно самой глубокой пропасти, где и разложился бы на гнусно выглядящие останки. А он живехонек. И нам, простым журналистам от сохи, постоянно приходится вооружаться совковой лопатой, натягивать по шею бродни и нести бредни, то есть пытаться отделить зерна от плевел, агнцев от козлищ, а жемчужные зерна от того, что совсем еще недавно было пищей. Но не будем о грустном и выйдем из темного леса подспудных эмоциональных излияний на торную дорогу повествования… Не бейте меня стрекалами, сатрапы! Я уже почти перешел к сути и вовсю печатаю, хотя и не принтер… Так вот, адд-он к бессмертному хиту, как, впрочем, и к любому отстою, суть не что иное, как попытка вконец обленившихся разработчиков продать одну и ту же игру несколько раз подряд.



▲ **Нам разум дал стальные руки-крылья…**

Жадные люди эти разработчики. Что они делают вместо того, чтобы, не покладая рук, ваять новый трехмерный движок или, на худой конец, лицензировать хорошо зарекомендовавший себя третьеквакающий?! Они на коленке рисуют нам полторы карты, создают пару видов оружия и втыкают в проект тысячу не заметных простому глазу мелочей. Но зоркое око проходившего мимо журналиста наподобие рентгеновского аппарата высвечивает всю суть будущей игры. И суть эта заставляет ждать очередное воплощение “Червяков”! Потому как “надышаться можно только ветром”.



▲ **Произведения искусства у червей тоже есть. Правда, специфичные.**

14841 Навивальщик основ

Эксплуататоры трудового народа, заглядывая мне через плечо, ехидно сообщили, что многие могут не знать про Worms. И повергли меня этим в глубокий кататонический ступор, из которого, впрочем, быстро вывели… Садисты. Что можно рассказать слепому от рождения об игре солнечных бликов на подернутой рябью поверхности воды? Как объяснить рыбе-нототении, всю жизнь проведшей в глубинах холодных морей, что такое легкий беззаботный полет бабочки-однодневки от цветка к цветку? Как проинтервьюировать ту самую бабочку? Придется ворошить прошлое и поднимать из него тени могучих предков, устраивая ликбез для фанатов Децла Продюсеровича Толмацкого и прочего “поколения-П”. Истинно говорю вам, племя младое, батоны топчущее и кликающее свою мышку сотни раз на день, идея неких сущностей, перекидывающихся различными предметами с целью нанести противнику повреждения, не совместимые с жизнью, не просто стара. Она, возможно, первична. Любой человек с богатым игровым опытом (а других в журналах и не держат) видел ее реализацию много раз. Были замки, обменивавшиеся ядрами; были обезьяны, норовившие засветить в глаз супостату несвежим бананасом. Позже была великолепная Scorched Earth, влегкую обеспечивавшая досуг для компании при наличии всего одного компьютера. А потом появились Они, Червяки.
И оказалось, что куда веселее, если под твоим руководством не просто железка, а веселый мультяшный, донельзя милитаризованный персонаж.
Да и разборки между кольчатыми шли совсем недетские. Team 17 быстро поняла что к чему, и червяки, практически



▲ **Пизанский замок.**



▲ **А этот червь вымахал до неприличных размеров. Укоротим…**



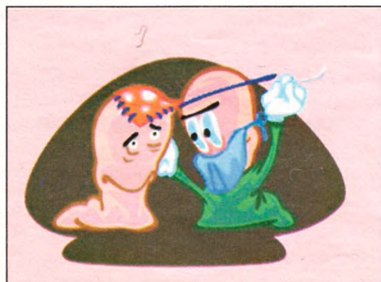
не меняясь внутренне, хорошели от издания к изданию, обрастали новыми возможностями и спецоружием, учились пакостям, начинали разговаривать разными голосами, петь гимны и кушать землю. В весовой категории Hot Seat с Worms потягаются лишь HMM да вышеупомянутый Scorch. Worms – это хит, золотой фонд, непреходящая ценность. Шедевр.

14690 Монтировщик скелетов мелких животных

В сущности, дождевые черви – едва ли не самые безобидные существа на планете. Ни рогов или когтей для нападения, ни панциря для защиты от врагов; скелета – и того нет. Тем забавнее



выглядят вооруженные до зубов (которых у них, к слову, тоже нет) черви-коммандос. Впрочем, это явно не обычные черви, а мутанты: они отрастили себе руки, чтобы держать оружие, глаза – чтобы целиться, и мозг – чтобы голова была больше и с нее не соскальзывала каска. Motion capture в игре явно отсутствует, но это и к лучшему: по крайней мере, есть гарантия, что при создании игры не пострадало ни одного реального червя. Наши бойцы – существа талантливые, они умеют прыгать, ползать и “тарзанить”, раскачиваясь на веревках с дикими гортанными воплями. Естественно, как и полагается всякому



уважающему себя червяку, они умеют также закапываться в грунт и рыть там ходы причудливой конфигурации. Ах да, еще они умеют изничтожать друг друга сотнями различных способов, от огнестрельного оружия и взрывчатых веществ до банального руко- и пузоприкладства. Именно этим они постоянно и занимаются.

13908 Машинист насосной станции для закачки рабочего агента в пласт, а временами даже 10673 Аппаратчик приготовления замесов

Львиная доля оглушительного успеха Worms у публики – это разнообразнейшее оружие и прочие мелочи. При взгляде на арсенал среднестатистического червя любой герой шутера пойдет и повесится с горя на фикусе. Но основную радость приносят игрокам не различные базуки, шотганы и гранаты – это базовый и наиболее используемый набор. Массовое же веселье за компьютером начинается, когда в упавшем с неба ящике прибывает нечто более интересное. Придурки-рыцари из Fallout 2 искали Святую Ручную Гранату не там, лучше бы поинтересовались у первого встречного червя. Бесценные вазы и банановые бомбы, старушки и миссионеры Армии Спасения, стада коров, разнокалиберные овцы и даже скунс, самонаводящийся голубь и Армагеддон на закуску... Мой личный хит-парад возглавляет гигантская статуя осла, падающая с неба и уносящая с собой полкарты с громовым “и-а!”. Оружие можно перечислять бесконечно, и с ним проблем не ожидается. Несомненно, будут новые отвязные средства уничтожения, о которых мы узнаем лишь после релиза.



16694 Подборщик расцветок искусственных зубов

Что сказать о графике, кроме того, что она будет не хуже, чем в предыдущей части? Плоская, мультяшная, немного похорошевшая. Побольше анимации, множество новых, тщательно прорисованных карт, сохранившийся стиль. Акселератор не нужен, да и вообще игра демократична – сотого пентиума и 32 мегабайт оперативки будет вполне достаточно. А вот различных режимов игры прибавится. Никому не нужных сингловых миссий обещают около полусотни, это не считая девятнадцати тренировочных, в которых рекрутов будут обучать азам обращения с оружием, и шестнадцати миссий на время. Но все это мелочи по сравнению с мультиплеером. Для тусовок червей в Интернете выделен сервис Wormnet, можно сыграть по локалке, и, конечно же, никуда не делся великий режим “hot seat”. А сама концепция мультиплеера, не потеряв своих достоинств, мутировала в сторону шутеров. Отныне будут и кооперативные миссии против компьютерных команд, и про-



стой deathmatch, и командные сражения, даже режим Fortress обещают, честно-честно! Еще одно новшество – Wormpot. Это система, внешне напоминающая игровой автомат, а начинкой – мутаторы из UT. Три диска, на которых нанесены символы, обозначающие различные режимы игры, выстраиваются в случайную комбинацию, определяющую настройки на уровень. А режимов этих великое множество, к примеру, липкие и скользкие поверхности, сверхсильное оружие и удвоенные повреждения, суперверевки и некий “blood mode”... Естественно, все это можно по желанию включить/выключить самостоятельно, как и настроить любые другие параметры, от схем оружия до озвучки и внешнего вида игры. И это еще один большой плюс Worms.

17781 Расправщик, или все же 19326 Установщик художественных произведений?

Люди, чей жизненный путь однажды пересекся с опоясанными пулеметными лентами червяками, уже не забудут своих эмоций. Этим людям не нужно читать статью – достаточно увидеть название игры. Кстати, очень рекомендую игру как средство снятия напряженности и разрешения споров.

НИМ

За долгий период времени предыдущий адд-он – Worms Armageddon – надоел настолько, что был пройден даже в сингле. Так что Worms World Party появятся очень даже кстати.

Примечание: в качестве названий главок использовались данные “Государственного классификатора профессий Украины” (ДК 003-95, издание официальное, Госстандарт Украины, Киев). Перед каждым названием - цифровой код, суть ОКПДТР (если кто-то сможет расшифровать эту аббревиатуру, напишите нам, а лучше – нарисуйте).

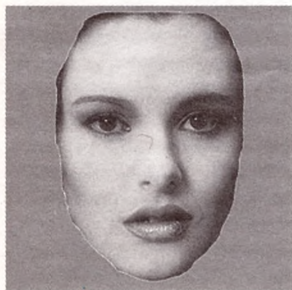
Игорь Арестов

Создай себе Арену. Часть III

Охотники за головами

Наша сегодняшняя цель - создание низкодетализированной (low-poly) головы в 3D Max 3 или 4. Такую голову можно использовать, к примеру, в Quake 3 Arena. Для этого потребуются базовые навыки работы в среде Kinetix 3D Studio Max и Adobe Photoshop. Названия элементов интерфейса приведены для английских версий программ.

Перед началом любого дела необходимо обдумать проект, в нашем случае - нарисовать будущую модель в профиль и анфас. Рисунки должны быть пропорциональны. Подойдут фотографии, но их придется подправить для придания частям лица одинакового размера. Чем точнее будут совпадать ваши эскизы, тем легче будет работать. Фотографий полно на www-сайтах моды, хотя и достаточно сложно найти одного человека в профиль и анфас. Можно использовать разных более или менее похожих людей. Так как мы делаем low-poly модель, то детали нам не важны и эскизы нужны лишь для соблюдения пропорций.

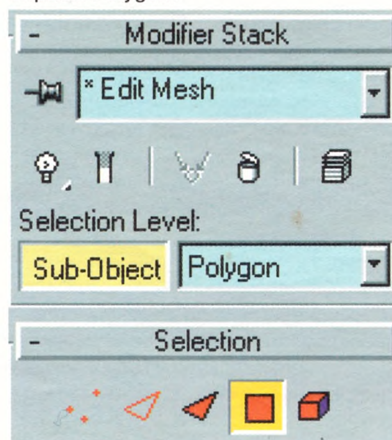


Я нашел фотографии, в Photoshop удалил все лишнее и подогнал размеры изображений; фон нейтральный серый (50%-серый, RGB 128 128 128), затем сохранил в каталоге MAPS (она в корне 3DMAX) файлы left.jpg (профиль) и front.jpg (анфас). У меня размер этих картинок 340x340; он может получиться иным, все зависит от первоначальных фотографий, но слишком большие или слишком маленькие не приветствуются.

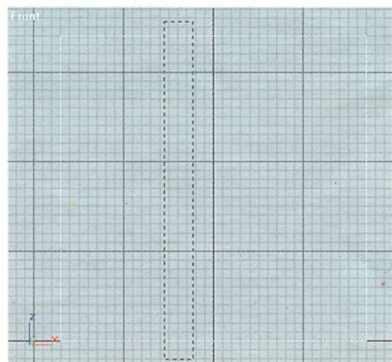
Создание Окружения

Чтобы было удобнее моделировать, надо "положить" наши эскизы на фон. В Max'е есть такая возможность - Views/Viewport Background, но из-за ряда причин мы этим пользоваться не будем. Вместо этого мы создадим коробку, вывернем ее наизнанку и на ее грани нанесем эскизы. Получится комната с набросками на стенах. 3DMax нелицевые грани не отображает, поэтому стены, которые ближе к нам, не видны, что позволяет беспрепятственно заглядывать вовнутрь.

В 3D Max в разделе Create выбираем Standard Primitives, на свитке Object Type жмем Box, там открываем свиток Keyboard Entry и в полях XYZ оставляем 0.0, а в поля Length, Width, Height вводим размеры наших картинок, соответственно ширину, еще раз ширину и высоту. В моем случае просто 340, 340 и 340. Затем нажимаем кнопку Create и в начале координат получаем параллелепипед. Переходим в раздел Modify, применяем модификатор Edit Mesh. На свитке Modifier Stack жмем кнопку Sub-Object, а в списочке справа от нее выбираем Polygon.



Зажав Ctrl, выделяем "крышу" и "пол" нашего параллелепипеда и, нажав клавишу Delete, удаляем их. Теперь выделяем все оставшиеся полигоны и на свитке Surface Properties (он внизу) нажимаем кнопку Flip - это вывернет наш параллелепипед наизнанку. Теперь необходимо назначить наши картинки на противолежащие грани. Можно было бы применить и Material ID, но мы сделаем проще. В виде front выберите, как показано на рисунке, используя "лассо":



Это выберет два диаметрально противоположенных полигона, на свитке Edit Geometry нажмите Detach и введите имя Front. Этой операцией мы оторвали выбранные полигоны и сделали из них новый объект с именем Front. Отжимаем кнопку Sub-Object. Переименуйте текущие остатки коробки (это делается в разделе Modify), замените старое имя новым. Старое будет нечто вроде "Box01", а новое введем "Left".

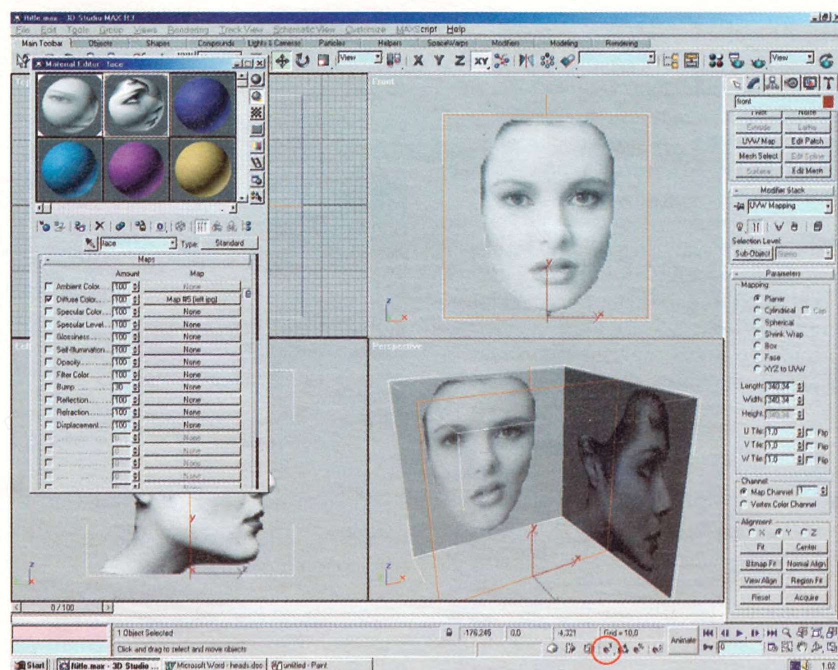
Наложение текстуры

Надо задать UVW маппинг, чтобы картинки легли правильно. Применяем модификатор UWV Map, на свитке Parameters ставим Mapping: Planar и Alignment: X. Зажимаем Sub-Object, плоскость (в нашем случае) проектирования текстуры станет желтой с одной зеленой стороной, которой отмечен правый край изображения. Надо повернуть плоскость так, чтобы в виде Left зеленая грань оказалась справа. Отжимаем Sub-Object. Выбираем объект Front (который мы создали, оторвав два полигона) и к нему тоже применяем UVW Map (параметры Mapping: Planar, Alignment: Y), жмем Sub-Object и правим плоскость проектирования так, чтобы зеленая грань оказалась справа, если смотреть на нее из вида Front. Когда все будет готово, отжимаем Sub-Object.

После этого открываем Редактор Материалов, нажав клавишу "M" (англ.) Там на свитке Maps справа от Diffuse Color нажимаем кнопку с надписью None. В появившемся списке выбираем Bitmap, а затем наш файл с изображением в профиль. Обратите внимание на ряд кнопок под шариками, нажмите кнопку, на которой изображен маленький кубик с шахматной сине-белой текстурой, она должна запасть. Это заставит Max показывать эту картинку в viewport'е.

Далее выберем объект с именем Left, затем нажимаем кнопку с изображением синего шарика, от которого идет стрелка к белому кубику (команда "Assign Material to Selection", не перепутайте). После выделим другой шарик и повторим операцию, но уже для эскиза с видом в анфас (перед назначением материала берется объект с именем front).

После проведенных операций перейдем в вид Front, там в появившемся меню (по правой кнопке мыши) выберем верхний пункт ("Smooth + Highlights"). А еще не забудьте нажать клавишу "G" – это спрячет сетку, она нам не понадобится. Те же действия следует повторить для видов Left, Perspective, а в виде Top достаточно убрать сетку. Что должно получиться, показано на рисунке. Обратите внимание на две вещи. Первое: фон кар-



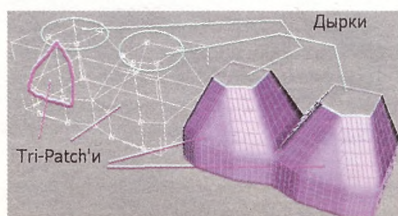
тинок (50%-серый) слился с фоном viewport'ов Max'а. Второе: в виде Perspective не отображены стены, которые ближе к нам, и мы видим, что внутри. Как раз внутри этой комнаты мы и будем создавать модель. Красным обведена кнопка прилипания, о которой речь пойдет дальше.

Еще пару слов о "прилипании". "Прилипание" мыши (snapping) – это когда курсор мыши как бы притягивается близкорасположенными "горячими" элементами. 3Dmax имеет гибкую настройку "прилипания" (диалог настроек, закладка Snap). Нам понадобится следующая: в разделе Standard ставится галочка напротив Vertex (прилипание к вершинам) и убираются все остальные.

Зажмите кнопку, обведенную на рисунке, и появится выбор нескольких видов прилипания (2D, 2.5D и 3D) – нам надо 3D. "Прилипание" включается и выключается нажатием клавиши "S".

Моделирование

Так как голова симметричная, мы создадим только половину. Рисуя сплайнами модель в одном из видов, в других мы подправляем его так, чтобы он визуально был на своем месте. Так, линия за линией, мы "рисуем" характерные черты модели. Затем применяем модификатор Surface, который "обтягивает кожей" наш каркас. "Прилипание" к вершинам помогает правильно состыковать сплайны. Основной эскиз – это вид в анфас, вид в профиль используется для подгонки. Сплайны на виде Front ставим точно по картинке, а в виде Left позволим расхождения, которые могут возникать из-за некоторой непропорциональности эскизов.

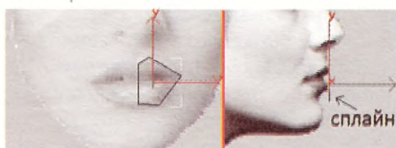


Есть одна особенность: в силу ряда причин Surface корректно обтянет каркас, только если представляющая его сетка имеет трех- или четырехугольные ячейки.

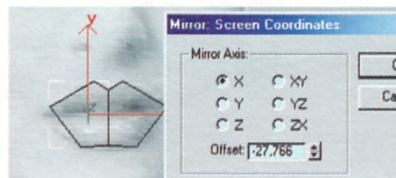
Первые шаги

Для "рисования" используем обычный сплайн. Так как у нас low-poly модель, нам не помогут никакие Smooth/Bezier. В виде Front обведем половину губ и закроем сплайн, то есть сделаем его закрытой ломаной, у которой первая точка совпадает с последней. Выберите соответствующий цвет для контура, чтобы сплайн не сливался с фоном (мне подошел черный). Следует иметь в виду, что Max отображает выбранные объекты белым и красным, поэтому эти цвета не следует использовать на эскизах.

В виде Left перенесите этот сплайн по оси X так, чтобы он был на уровне губ эскиза в профиль. Следует переносить только по оси X (влево/вправо), иначе он может слезть с картинки в виде Front. Если этот сплайн по высоте не на уровне губ, то просто переместите весь объект left.



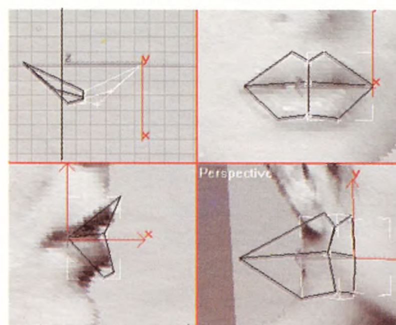
Как я уже упоминал выше, мы делаем лишь половину лица. Но, чтобы объективно оценивать результат, неплохо сразу видеть обе половины. Поэтому заходим в меню Tools/Mirror и в появившемся диалоге отмечаем Mirror Axis: X, Clone Selection: Reference, что создаст зеркальное отражение нашего сплайна, которое потом перетаскивается мышью на нужную позицию.



Так как в Clone Selection мы выбрали Reference, то отражение будет хранить ссылку на "родительский" объект и автоматически повторять все будущие изменения в нем.

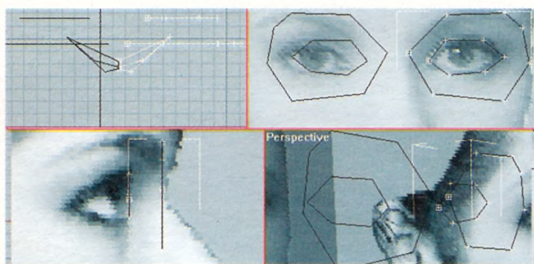
Губы

Выделите сплайн губ и перейдите в раздел Modify. Примените модификатор Edit Spline. Поставьте Sub-Object: Vertex. Сплайн губ имеет 5-точек, а нам надо 3 или 4, поэтому разделим его, нажав на свитке Geometry кнопку Refine (она активна, когда Sub-Object в режиме Vertex или Segment). Refine позеленеет, теперь вы можете разделить (вставить вершину) левый сегмент щелчком в него левой кнопкой. Рассеките его где-то на середине. Нажмите Create Line, кнопка позеленеет, а Refine отожмется. Соедините только что созданную точку с углом рта. Точки ставятся левой кнопкой. Чтобы закончить линию, нажмите правую кнопку мыши, чтобы отменить режим рисования – снова правую кнопку. Нарисовав губы, мы переходим в вид Left и придаем им правильную форму, перемещая вершины. Так как вершины не склеены, то их следует выбирать не простым щелчком, а используя "лассо". Иногда после очередного перемещения вершин 3Dmax задает вопрос: "Не стоит ли склеить вершины?". Мой совет – не стоит.



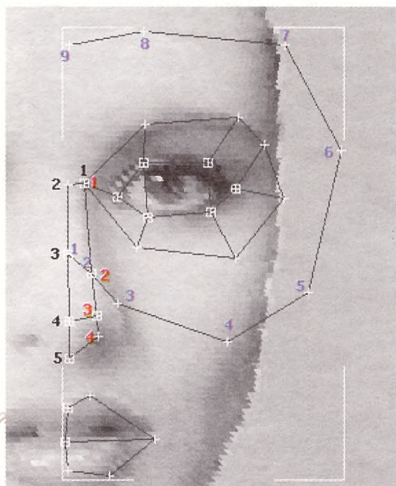
Глаза

Используя Create Line, обводим глаз шестиугольником. Кстати, на второй половине, там, где этот же глаз появится автоматом, он может не совпасть с эскизом. Дело в том, что наша модель симметрична, а эскиз нет. Это не надо исправлять. На виде Left перемещаем (только по оси X) глаз в полагающееся ему место.



Носик

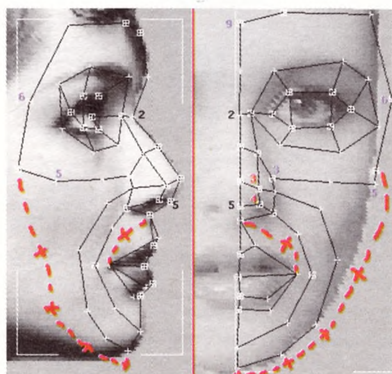
Создадим нос, верхнюю губу и переносицу – этот комплекс объединит разрозненные части лица. Для этого берется линия от угла внешнего обода глаза до центра переносицы, затем вершина на горбинке носа, затем вершина, чуть не доходящая до кончика носа и последняя чуть ниже его. Вторую линию начните, где и первую, ведите ее вниз, ставя по пути точки уровнем чуть ниже аналогичных на первой линии. Начните третью линию на точке, которая у нас на горбинке носа, затем поставьте в соответствующую точку на втором сплайне, третью точку разместите над крылом носа, далее, ставя точки, обойдите большой круг вокруг глаза и завершите линию в центре лба. Можете соединить горизонтальными линиями соседние точки на носу. В виде Left разместите все новые точки на положенные места. Чтобы все это понять, посмотрите на рисунок, номерами я указал порядок, в котором я устанавливал точки, вторую половину лица спрятал. Черные номера - это первая линия, затем красные и фиолетовые.



Совет: Иногда 3Dmax тип некоторых вершин ставит в Bezier Corner, при их выборе появляются дополнительные вектора с зелеными вершинами. Нам такие штуки не нужны, для отмены "самоуправства" выделите все точки (так наверняка), щелкните в них правой кнопкой и выберите в появившемся меню Corner.

Обводы носа и губ

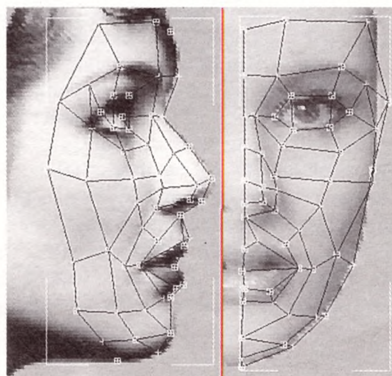
Начните новую линию с точки, отмеченной фиолетовой цифрой 3, обойдите под носом, поставив три точки по дороге (третью точно под точкой "черная 5"), завершите линию в точке, помеченной черной 5. От новой точки под черной пятеркой проведите две линии, одну вниз к впадинке на губах, вторую вниз чуть правее к соседней с впадинкой точке. Из точки 9 проведите линию в черную 2, поставив одну точку по дороге, - это будет межбровный изгиб. Подчеркните нижнюю губу, проведя линию из уголка губ под нижнюю губу, ставя точки под уже существующими. В виде Left разместите в правильные позиции новые точки.



Совет: не стоит в виде Front пытаться "нарисовать" все сплайны сразу, затем вытягивая их вершины в виде Left. Вы запутаетесь. Надо делать все постепенно: нарисовали новый отрезок, подправили, пошли дальше.

Завершаем лицо

Проведите новые линии там, где красный пунктир, ставя точки в крестиках. Теперь проведем оставшиеся



линии так, чтобы у нас получилась сетка, "прилипание" поможет в этом.

Когда у нас такая сеть готова, применим к ней модификатор Surface, на его свитке Parameters поставьте Threshold: 1.0, установите Remove interior Patches, а Patch Topology Steps поставьте в 0.

Получившаяся поверхность сглажена плавными тенями методом Гюро (Gouraud), это нам несколько мешает работать, примените модификатор Smooth (именно Smooth , а не MeshSmooth!), должны четко проявиться полигоны. Черный цвет модели смотрится просто чудовищно, поэтому назначьте ей другой, более яркий цвет. Я вернул вторую полови-

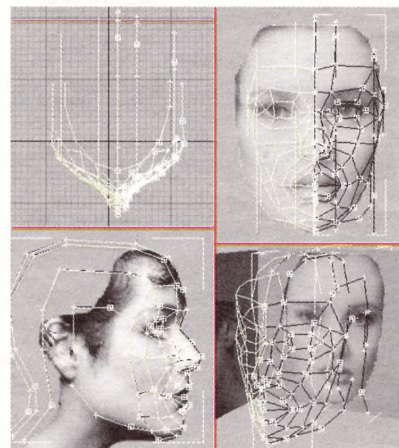


ну лица, чтобы было удобно оценивать вид будущей модели.

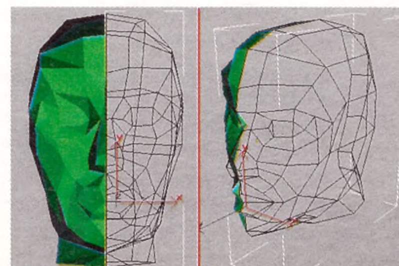
Сейчас наступает новая фаза создания модели - редактирование с целью приближения к реальной форме лица. Внимательно изучите свою работу со всех сторон, поищите ляпы, несуразности и огрехи (например, "забытые" ячейки сетки с количеством углов больше 4).

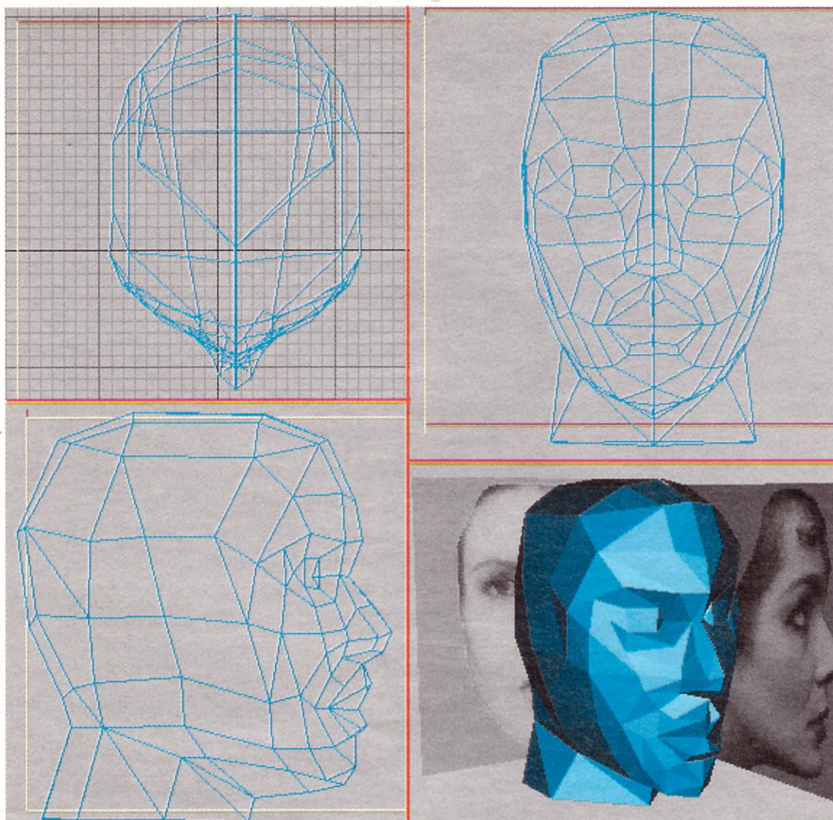
Делаем лысину и затылок

Чтобы это стало полноценной головой, надо бы сделать некоторые недостающие части, среди которых и уши. Тут все достаточно тривиально: в виде Left проводим главный



контур головы, начав с точки на середине лба и закончив где-то на шее. Затем в виде Top передвигаем новые точки на положенное место. Проводим вторичные контуры от всех остальных точек на лбу и виске. В виде Left проводится сплайн вдоль линии подбородка до уха.





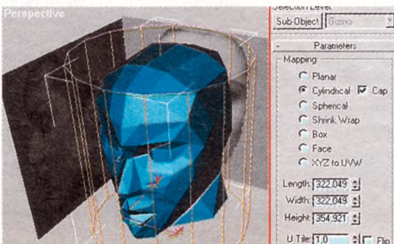
Не забудьте сделать горло и часть шеи, уши же пропустим – это достаточно мелкая деталь и обычно в играх их просто не заметно.

Вот что у меня получилось после того, как я провел все линии. Обратите внимание на неправильную форму головы и выросты на шее. Исправим и это.

Текстурирование

Чтобы придать голове некоторую реалистичность, надо на нее нанести картинку с изображением глаз, губ и прочего. Как "натянуть" плоскую картинку на 3D модель?

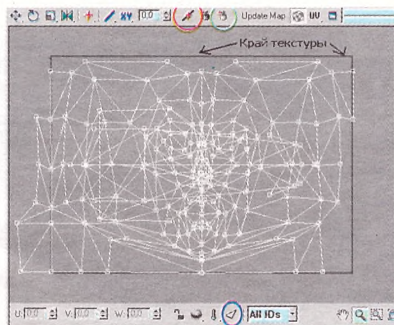
Перед тем как нанести материал, надо слепить половинки (не забудьте сохранить резервную копию исходного файла). Для этого удалите вторую половину лица и сделайте новую копию первой половинки, но теперь уже в Clone Selection укажите Copy, а не Reference. На свитке Edit Geometry нажмите Attach и укажите на только что созданную копию – это сделает обе части единым объектом. Поставьте Sub-Object в Vertex и пройдите по шву между половинками; выделяя соседние точки, "склейте" их инструментом Collapse. Когда пройдете весь шов, поставьте Sub-Object в Polygon. И, зажав кнопку Create,



по часовой стрелке щелкайте по вершинам края. Пройдя весь контур, мы тем самым создадим полигон. Отожмите Sub-Object и примените модификатор UVW Map, укажите Mapping: Cylindrical, отметьте галочкой Cap напротив Cylindrical, поставьте Alignment: X и нажмите кнопки Center, а затем Fit.

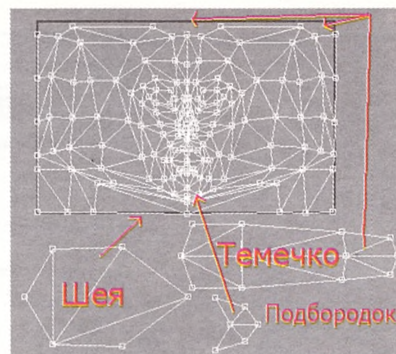
Косметические операции. Unwarp UVW

После примените модификатор Unwarp UVW и на его свитке Parameters нажмите Edit.



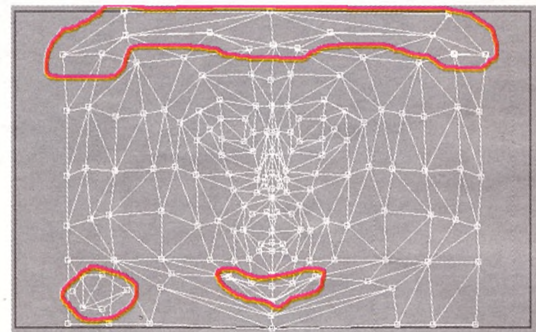
Этот модификатор позволяет редактировать координаты текстуры. Интересными возможностями являются Break и Weld (красный и зеленый кружки соответственно). Когда выделены несколько близкорасположенных точек, нажатие Weld как бы спаивает их в одну, а Break - это обратная операция.

Необходимо облагородить этот маппинг. Определим неточности. Это темечко, низ подбородка и полигон, который мы создали на шее. Надо



эти части оттуда перенести, и в этом нам поможет фильтр выбранных полигонов, он обведен синим кружком на рисунке.

Кусок шеи нас не интересует, так как в ходе игры он не виден. Мы можем крайне неаккуратно где-нибудь его примонстрячить, уменьшив и изуродовав. А вот темечко разберем пополигонно и разместим, куда положено. Подбородок тоже поместим в положенное место.



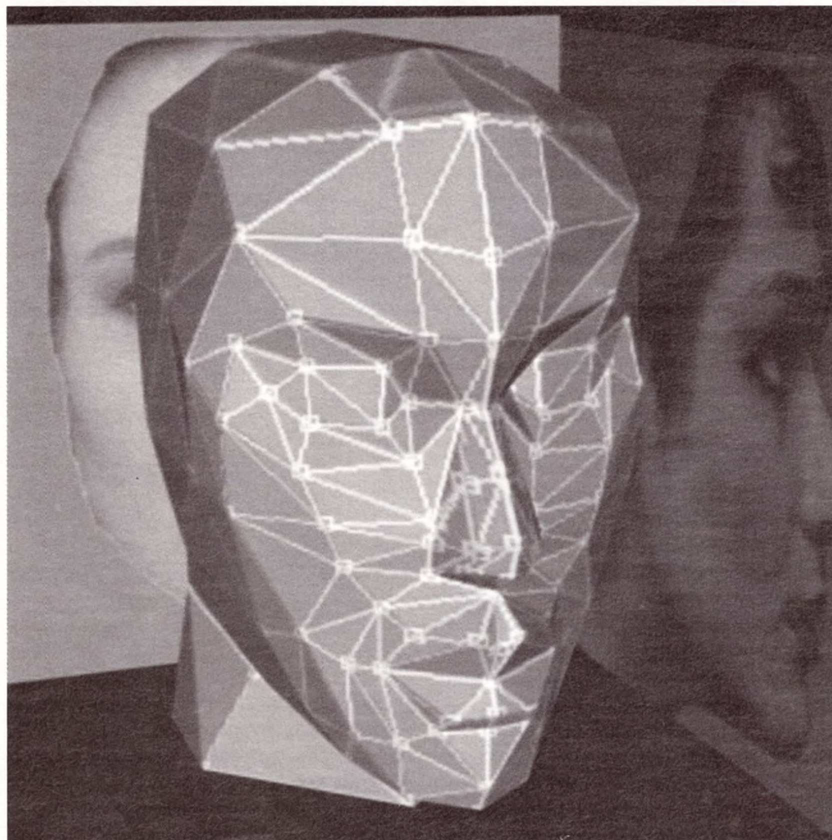
Создание шаблона текстуры

Теперь, когда все готово, измените размеры окна Edit UVWs так, чтобы ширина серого прямоугольника (края текстуры) была больше высоты раза в два. Нажмите на клавиатуре Alt+PrintScreen, это заставит Windows поместить изображение текущего окна в буфер обмена. Запустите стандартный Microsoft Paint, вызовите в нем сохраненное изображение, выделите точно серый прямоугольник и этот рисунок скопируйте в папку MAPS (которая в корне 3Dmax'а). Это шаблон будущей текстуры.

Нажмите "M" (англ.) чтобы перейти в Редактор Материалов, там, на новом шарике, на свитке Maps нажмите кнопку None напротив Diffuse Color, выберите Bitmap и укажите только что сделанный шаблон. Назначьте этот материал на нашу голову и отрендерите (нажав F9) картинку. Если все выполнено правильно, то вы увидите точное пошовное совпадение линий головы с линиями на текстуре.

Теперь с помощью любого графического редактора можно дополнить шаблон текстуры (не забудьте уши, а то получиться Фантомас).

Я сделал текстуру, используя для лица кусочки фотографии-эскиза,



а все остальное закрасил телесным цветом. Уши взял из другой фотки. Вот отрендереный вариант: слева обычная модель, справа – она же после применения модификатора MeshSmooth.

Quake 3

Для того, чтобы вставить эту модель в Quake 3, понадобится Plugin экспорта в формат MD3, который использует Q3. А так как головы в Quake 3 хранятся отдельно от туловища, то их подмена - тривиальна.

Я использовал pop_n_plugs_b6.zip, он работает под 3Dmax 3x. Файлы из архива (exportmd3.dle и importmd3.dli) следует поместить в \3dmax\Plugins. Если все верно, то после перезапуска 3Dmax'а зайдите в File/Import или File/Export. Там можно уже будет указать тип "Quake3 MD3".

Текстура

Распакуйте, используя WinZip или WinRar, файл BASEQ3\pak0.pk3. Но не весь, а только каталог "MODELS\PLAYERS\". Quake III использует текстуры, размеры которых степени двойки (1,2,4,8,16,32,64,128,256...), поэтому отмасштабируйте вашу текстуру в любом подходящем редакторе и сохраните результат в файл с текстурой головы.

Модель

Загрузите в 3Dmax (используя плагин) голову любого Quake'овского персонажа и File/Merge с нашей головой (она поначалу будет огромной по сравнению с Quake'овской), правильно сориентируйте "свою" голову, добейтесь соразмерности и удалите "родную". Обратите внимание на полигон с именем tag_head, который остался от головы-образца, - это тэг, он необходим для правильной анимации головы. Проверьте, чтобы ничего не было спрятано (раздел Display, там кнопка Unhide All), удалите все "чужое", кроме тэга. В Редакторе Материалов укажите для Diffuse Color файл с текстурой, который мы сохранили в каталоге BASEQ3/MODELS/PLAYERS/<игрок>. Я менял голову Mynx, и путь у меня смотрелся <...>/models/players/mynx_h.tga. Сохраните (используя плагин) новую голову в каталог к персонажу, не забудьте сделать резервную копию его старой головы. Голова у каждого персонажа в нескольких экземплярах: head.md3 - нормальная голова, head_1.md3 - голова с уменьшенным количеством полигонов, head_2.md3 - голова с минимумом полигонов (две последние используются для отрисовки на дальних расстояниях). Если нет плагина от Digimation, именуемого MultipleResoulutionMesh (MultiRes, MRM) или 3Dmax'a 4 (в нем этот плагин встроен), то во все эти файлы пропишите одну и ту же голову.

Смотрим

Архивируем каталог MODELS/PLAYERS/<игрок> Zip'ом (степень сжатия нормальная). Этот архив назовите pakX.pk3, где вместо X поставьте номер не меньше последнего PAK'а в каталоге BASEQ3. У меня были pak0.pk3, pak1.pk3, ... pak5.pk3; я назвал свой как pak6.pk3. У Вас в архиве должен получиться каталог models/players/<игрок>/. Поместите Ваш архив в baseq3.

Запускаем Quake, выбираем себе персонажа с новой головой. Вуаля!

На первых порах следуйте точно руководству, ставьте точки и линии там, где я указываю. Сначала будете "воевать" со сплайнами, но со временем научитесь ими управлять!

(продолжение следует)





На нашей улице праздник



Даже два праздника, один называется Fallout: Tactics, другой Black & White. Признаюсь честно, когда я узнал, что эти две игры должны появиться практически одновременно, то даже расстроился. Судите сами, какую из них поместить на “Направление главного удара”? Какую рекомендовать всем настоящим стратегам для повсеместного использования на данном историческом отрезке? Однако, познакомившись с отзывами на нашем форуме и в других местах Всемирной Паутины, успокоился. Праздников-то два, но каждый празднует свой собственный. Нет, есть такие стратеги, которые в восторге от обеих игр, но им вполне хватило десятидневного перерыва между выходом FT и B&W, чтобы наиграться в первую и плавно переключиться на вторую. Все же остальные выбрали что-то одно. Ну а мы, чтобы не обижать ни тех, ни других, поместили обе игры в один и тот же блок.

Вы хотите знать мое мнение об этих играх? Посмотрите на имена авторов соответствующих обзоров. Как вы думаете, дисциплинированный стратег может иметь свое, отличное от мнения начальства мнение? Шутка, конечно.

По многочисленным просьбам читателей помещаем гайд по FT. Только сразу хочу предупредить, на исчерпывающую полноту он не претендует. Скорее это не гайд, а солюшен. Тот путь, который у нас описан, не является единственным (в нашем распоряжении уже сейчас есть шесть вариантов прохождения), возможно даже, он не является лучшим. Но этим путем игру пройти можно со стопроцентной гарантией. Так что прошу считать этот материал пособием для тех, кому не терпится увидеть финальный ролик. Ну а для всех остальных мы поместим разные тактические и стратегические советы, хитрые приемы и прочие штучки в следующем номере.

Теперь об остальном содержании раздела. Решили мы тут на редколлегии возродить старый жанр минипревью. Это когда на одной странице сразу несколько коротеньких превьюшек по разным играм. Не знаю, о чем будут писать в других разделах, но я решил восемьдесят процентов места отдать под игры, так сказать, второго плана. Соображения тут такие: в разработке одновременно находится где-то около сотни стратегий. Примерно десять из них у всех на слуху, их ждут, о них постоянно пишут, так что читатель к моменту выхода игры почти все о ней знает. Еще штук двадцать игр чем-то привлекают внимание редакторов тех или иных изданий, по ним появляются более-менее подробные превью, так что и об этих играх читатель может составить какое-то представление. А вот обо всех остальных играх в лучшем случае проскальзывают короткие сообщения в колонках новостей. Так что, когда игра выходит в свет, никто ничего о ней не знает. Вот я и решил больше всего писать о таких играх, с тем, чтобы вы, увидев на прилавке новую игру неведомой фирмы, не чесали в затылке, пытаясь по картинкам на коробке установить, о чем же в этой игре речь, а сразу же сказали себе: “Ага! Читал я об этой игре в Навигаторе. RTS с наворотами”.

Нового блока под эти материалы я заводить не стал (и так кое-кто жалуется, что разобраться в стратегическом разделе непросто), поместил их в “По данным разведки”. Ну а заведовать подразделом будет Макс Донских (это вроде бы у меня четвертая рука расти стала). Присылайте свои отзывы, пожелания и предложения, Максу (а еще больше мне) интересно знать, справляется ли он с возложенными на него обязанностями.

Появление минипревью вдохновило меня на изменения в блоке “Сводка Главного командования” (а в этом номере “Сводка”, наконец возвращается). Будут теперь в ней миниревю. Только не подумайте, что это те же ревю, но меньшего размера. Для написания нормального обзора нужно пройти игру до конца, а если на это времени не хватает, то и будет помещаться маленький обзор без окончательных выводов и без рейтингов. В следующем номере, если игра того окажется достойной (или если новых игр не густо будет), мы по ней более подробно напишем.

Теперь об одной статье в прошлом номере. Был у нас в “Расследованиях Особого отдела” обзор Europa Universalis. Так вот пришло уже несколько писем от разгневанных читателей, которые укоряют нас за то, что хорошую игру обидели. Объясняю, это была первоапрельская шутка, так что не нужно на Машу наезжать и утверждать, что в играх она не волокет. Как ей было сказано, так она (как дисциплинированный стратег) и написала. Ну а для тех, кто шуток не понимает, мы по этой Европе опубликуем нормальный обзор (вот только не уверен, что в этот номер поместится, больно уж материалов много набирается).



Владимир ВЕСЕЛОВ



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Павел Шумилов

Не "Старкрафтом" единым!

В Москве прошел первый турнир по игре "Parkan. Железная стратегия".



Означенное событие произошло 16 марта в игровом клубе "OK CLUB" и вызвало немалый интерес у журналистов и простых болельщиков. Два десятка игроков сошлись в бескомпромиссной борьбе за первый приз, после долгих и кровопролитных (хотя, скорее, маслопролитных – стратегия-то железная) боев определилась тройка финалистов. Этим элитным бойцам и предстояло в очной схватке определить лучшего из лучших. Чемпионом стал Алексей Бабаев aka T-Rex, за что и был вполне заслуженно осыпан "золотым дождем". Алексею достались главный приз турнира – 50 долларов США, лицензионная копия игры "Parkan. Железная стратегия" - и другие призы, в числе которых врученный лично главстратегом последний номер "Навигатора". Впрочем, подарков было много, не обидели никого. Главное, что показал турнир, – "Железная Стратегия" жива не только синглом, как и подобает отличным играм, она хороша и в мультиплеере. Если подобные турниры станут регулярными, это можно будет только приветствовать.

Кто хочет стать космонавтом?

Sierra подтверждает слухи о разработке Homeworld 2.

После успеха трехмерной космической стратегии Homeworld и адд-она к ней Homeworld: Cataclysm, сиквел ожидался. Вряд ли кто сомневался, что продолжение уже разрабатывается в секретных сьерровских подвалах, однако досужие разговоры фактами не подкреплялись. Но вот недавно Sierra открыла сайт Homeworld 2, отныне все желающие могут подписаться на новости проекта и полюбоваться на красивую заставку. К сожалению, большего сделать не удастся, информационное наполнение пока отсутствует. Впрочем, выход игры намечен на 2002 год, так что у заинтересованных личностей еще вагон времени на то, чтобы купить себе 3D-акселератор последнего поколения и подобрать новые эпитеты к словосочетанию "инверсионный след". В мае игру (вернее, некоторое ее подобие) продемонстрируют журналистам на E3, так что ждите подробностей.

Убить Героев...

Disciples 2 похорошели и принарядились. Народная примета - релиз не за горами.

Пока компания 3DO проектировала, запускала и отлаживала конвейер по штамповке Heroes Chronicles, конкуренты не дремали. Как результат, уже в мае (если сроки в очередной раз не сдвинут) мы имеем все шансы лицезреть Disciples II: Dark Prophesy от Strategy First. Новые материалы, продемонстрированные разработчиками, впечатляют. Технически все осталось на уровне прежних обещаний – разрешение 800x600 (целых 480 000 точек, между прочим, кто не верит, пересчитайте на калькуляторе), High-Color. Но вот выглядит все на порядок лучше ранних скриншотов, особенно это касается интерфейсных экранов (инвентарь героя, строительство в городах, управляющие элементы). Впрочем, Strategy First грех жаловаться на художника, Патрик Ламберт (Patrick Lambert) занимался оформлением первой части и мастерство с тех пор не растерял. Портреты героев и прочая 2D-графика, выходящая из-под его руки, по-прежнему великолепна. Из игровых нововведений стоит отметить окончательно обнаглевших нейтралов, обзаведшихся мозгами. Отныне они могут даже присоединяться к вам. Более того, союзники способны самым неожиданным образом повлиять на дальнейший ход событий. К примеру, приняв в партию подвернувшегося гоблина, вы сможете спокойно, без боя пройти мимо других гоблинских отрядов. В общем, нас ждет много нового, а также не менее интересного старого. 3DO пора бы уже перестать заниматься ксерокопированием и подумать о будущем. А то ведь затопчут...



Он был добрым разбойником и всегда помогал бедным...

Спустя пятнадцать лет, Cinemaware возвращается к теме Defender of the Crown.



Кажется, уже не осталось старых игр, которым дали бы спокойно уйти в историю... Обладатели прав радостно извлекают из сундуков полуистлевшие хиты, вытряхивают из них пыль и делают римейки. Расчет верен: с одной стороны, верные поклонники, проапгрейдив свои 286-ые, будут рады встретить переиздание и поностальгировать, не обращая внимания на следы фэйс-лифтинга и отсутствие новых идей; с другой стороны, выросло целое поколение геймеров, которые названия былых шедевров видели лишь в статьях упомянутых выше саксаулов... есаулов... а, аксакалов игровой журналистики. Как говорится, "приобщись к классике, сынок", "машина времени за несколько баксов", "да дедушка еще в финскую с трехлинейкой линию Маннергейма прорывал" и так далее... Вот, к примеру, Cinemaware. Чего им не хватало? Видимо, публика перестала узнавать на улицах и в чатах, а при фразе "Да это же мы создали Defender of the Crown!" делала большие глаза и говорила: "Кого-кого?". Пришла пора реванша. Еще и Робин Гуд под руку попался, благо, судиться за право использования знаменитого име-



ни не с кем. Опять попадание в десятку – увидев игру Robin Hood: Defender of the Crown, случайный прохожий купится не на вторую, так на первую часть названия.

Суть игры не изменится, перед нами лежит все та же феодально-раздробленная Англия, напоминающая лоскутное одеяло. Объединим страну под своим мудрым руководством, поставим на место возомнивших себя претендентами на трон местечковых лордов, спасем народ от тирании злобного принца Джона (наша-то тирания куда как гуманнее будет). В общем, будет больно, зато всем достанется. Удивляет лишь то, что главным героем этого конквеста будет благородный разбойник Робин Гуд. Кстати, помимо уже упомянутых персонажей, в игре будут присутствовать Маленький Джон, брат Тук и девица Мэриан, а также недружелюбно настроенные шериф Ноттингемский и Гай Гисборн. История Англии в картинках по диснеевским мультфильмам, не иначе. Как и в оригинале, стратегические процессы создания и передислокации армий, сражения и осады будут щедро разбавлены активными мини-играми на свежем воздухе. Будем бомбардировать замки из катапульт, бегать с мечом наперевес по коридорам, шинкуя в капусту встречных и поперечных, участвовать в рыцарских турнирах... К слову, Робин сильно удивился бы, обнаружив себя верхом на лошади, закованным в рыцарские доспехи и мчащимся навстречу копью оппонента – очень оригинальный способ самоубийства для лесного разбойника. Помимо старых добрых игр, нам предложат и новые развлечения: оборону замков, спасение прекрасных девушек, бои на палицах и – внимание! - нападения на караваны! Перестреляли из лука охрану, забрали золотишко, раздали бедным. Шутка... Если всем золото раздавать, кто будет государство укреплять?

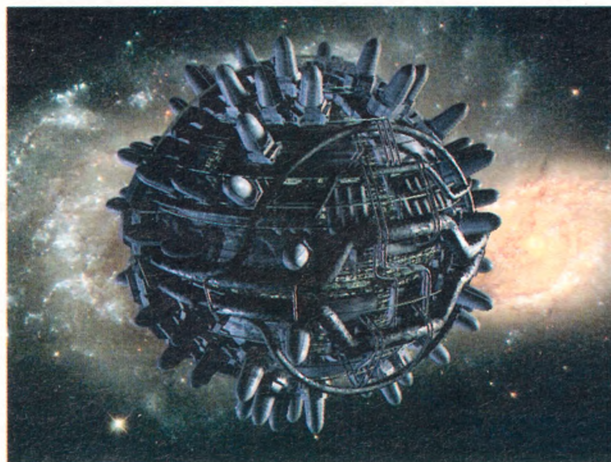
Вот такая взрывная смесь ожидает нас во второй половине 2002 года. Вполне возможно, что Robin Hood: Defender of the Crown повторит успех своего предшественника. Только никак не пойму, при чем тут Робин Гуд?

Ассимилируй это!

Разработчики Majesty обратились к Star Trek и делают стратегию про Боргов.

Cyberlore Studios опять за свое. Еще не успела улечься снежная пыль, поднятая Majesty: The Northern Expansion, а они уже обещают показать на E3 играбельную версию своей новой стратегии Star Trek: Borg Assimilator. И снова нас ждет полюбившийся многим indirect-control, правда, жанр несколько изменился. Теперь это не Warcraft- или Starcraft-клон с наворотами, данный проект стоит ближе к таким играм, как Caesar, Pharaoh или Zeus, а местами напоминает Sim City. Нам предстоит строить империю Боргов и попутно колонизировать, захватывать, подчинять, подминать под себя - короче, всячески ассимилировать соседей. Кстати, это первая empire-building стратегия во вселенной Star Trek, а также первая игра, фокусирующаяся на трудной





и толком не изученной жизни маленького, но гордого народа Боргов. За трудом новаторов из Cyberlore зорко наблюдает компания Paramount, не ограничивая, впрочем, полет фантазии разработчиков. Они даже сюжет для игры пишут самостоятельно, не прибегая к помощи профессиональных "треккеров"-сценаристов. Вообще, за "начинку" игры беспокоиться сильно не стоит, Cyberlore уже не раз доказала свою состоятельность на поприще игроделания. Внушает опасения лишь графическое исполнение проекта. Полностью трехмерный ландшафт - и при этом спрайтовые строения и юниты. Камера вроде бы перемещается, но предусмотрены только повороты на 90 градусов. Как-то несерьезно это звучит, скриншоты же, откровенно говоря, страшноваты. А ведь до заявленных сроков выхода в свет (зима 2001) осталось не так уж много.

Недолго мучилась старушка...

Mythos Games сменили вывеску и принялись за римейк Laser Squad.

Каких только слухов не ходит вокруг закрытия Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Поклонники не могут смириться с безвременной кончиной столь многообещающего проекта и раскапывают в глубинах форумов совершенно невероятные предположения. Вне конкуренции сообщение о том, что издатель и обладатель всех прав Bethesda собирается нанять бедных русских разработчиков (за ящик водки, не меньше), чтобы те в лучших коммунистических традициях на обломках создали новую игру. А сами Mythos Games тем временем переименовались в CoDo Games и занялись изготовлением игры Laser Squad Nemesis. Оригинальный Laser Squad был создан Джулианом Голлопом аж в 1988 году, но до сих пор любим многими... Походовые бои, разнообразное оружие, тактические хитрости – из этой игры вырос боевой режим X-COM. Изюминка нового проекта в том, что он ориентирован на игру по переписке, Play By E-Mail. Причем участвовать в боях могут до трех человек, а можно отдать "третью силу" под контроль компьютера. Система ходов напоминает недавний Combat Mission: сперва участники одновременно раздают приказы своим подчиненным, а затем смотрят, что же из этого получилось. Это сделано для борьбы с читерством – ведь клиентская часть будет находиться на машине у каждого игрока, и в стандартном походовом режиме ничто бы не помешало сначала разведать местонахождение противников, а затем "переходить". Пока в игре используется перешедший по наследству от Laser Squad вид сверху, но разработчики планируют перейти к изометрии. Большие усилия прилагаются, чтобы максимально сократить размер скачиваемой части, в наш век стомегабайтных демо-версий и патчей это не может не радовать. А выход игры намечен на конец 2001 года, если снова не случится ничего непредвиденного.



Бука® BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "Бука" предоставляет возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты



ВАНГЕРЫ
(1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РУССКАЯ РУЛЕТКА 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Петька и ВИЧ спасают Галактику
(3 CD; квест)
Код 121 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб.(270 руб.)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб.(180руб.)



JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ (2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб.(180 руб.)



Орда: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Магии 3
(1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Маги3: Дыхание Смерти
(1 CD; стратегия)
Код 113 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (90 руб.)



GTA2 : БЕСПРЕДЕЛ
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ГРОМАДА
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ФЛАНКЕР 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 390 руб. (420 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(90 руб.)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (300 руб.)



ШТЫРЛИЦ
(1 CD; квест)
Код 129 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб.(90 руб.)



АЭРОПОРТ
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ВОЯКИ
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (90 руб.)



КРЕСТОНОСЦЫ МЕЧА И МАГИИ
(1 CD;Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ
(1 CD;Action)
Код 136 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ГОТИКА МАРСА
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 260 руб.(290 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯЗЕМЛЯ
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 148 Jewel 80 руб. (90 руб.)



НЕ ЗНАЯ СТРАХА
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(270 руб.)



HEAVY METAL FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(290 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ПОРУЧИК РЖЕВСКИЙ
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (90 руб.)



Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (90 руб.)



АГЕНТ
(1 CD;Квест)
Код 173 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 174 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: ВОИНЫ СТЕПЕЙ; ПРЕИСПОДНЯЯ
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 162 Jewel 160 руб. (180 руб.)



ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: СХВАТКИ ДРАКОНОВ; ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 172 Jewel 160 руб.(180 руб.)



ШЕРЛОК ХОЛМС: ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ
(1 CD;Квест)
Код 163 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 164 Jewel 80 руб.(90 руб.)



PRO RALLY 2001
(1 CD;Симулятор)
Код 165 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 166 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РУНА
(1 CD;Action)
Код 175 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 176 Jewel 80 руб.(90 руб.)

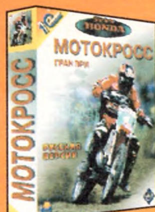


Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код 178 Jewel 80 руб. (90 руб.)

1С ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ



АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб.*



HONDA МОТОКРОСС.ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ (1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*



ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*



ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*



ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб.*



КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб. (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание: в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб.*



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб.*



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб. (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб.*



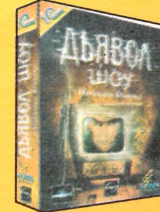
ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб.*



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб.*



МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*



ЗЕМЛц 2150: ВОЙНА МИРОВ (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*



Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб.*



Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб.*



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*



Океан эльфов (Затеряный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуппит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".

Реквизиты получателя:
ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг"*
*Расчетный счет №****40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва,*
кор. счет ***30101810500000000662*** *БИК* ***044525662***

Бланк заказа
1. ***Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя***
2. ***Код товара*** ***Наименование товара*** ***Количество*** ***Цена*** ***Сумма***
3. ***Общая сумма заказа***
4. ***Тип доставки***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:
В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*вариантy №1*" **80** руб. По "*вариантy№2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по ***"варианту №1"***
Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по ***"варианту №1"***

Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при ***"варианте 1"*** *или при получении заявки при* ***"варианте 2"***.

Справки по телефону: (095)190-9768.

Макс Донских

АРСЕНАЛ

EPILOGUE

Жанр *RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Team Sigma*
Дата выхода *2-й кв. 2001*



Epilogue – 3D стратегия, базирующаяся на фундаментальных принципах true-RTS. Конечно, у вас будут войска для достижения своих целей. Естественно, для создания юнитов нужны ресурсы (нефть и руда). Особую важность приобретает вопрос правильного выбора местоположения базы, так как все поля сражений полностью трехмерны. Вроде бы все как всегда, но, тем не менее, разработчики заявляют, что Epilogue будет сильно выделяться на фоне "серой массы конкурентов". В подтверждение своих слов девелоперы рассказывают о некоторых специфических возможностях, таких как использование сводок погоды для более эффективных боевых действий или выкуривание противника с помощью лесных пожаров (если ветер и случай не распорядятся так, что устроенный вами пожар спалит вашу же базу). Что ж, разработчикам оно, конечно, виднее... Может, и впрямь что-то новенькое.

MONOPOLY CITY

Жанр *Экономическая стратегия*
Издатель *Hasbro Interactive*
Разработчик *Hasbro Interactive*
Дата выхода *Осень 2001*



Игра для поклонников настольной "Монополии", серий SimCity, Что-то-Там-Tycoon и других игр с "божественным" геймплеем ("божественным" в плане вида и возможностей, а отнюдь не удобства и интересности). Все три компонента видны уже в названии (раньше проект носил имя Monopoly Tycoon), и ничего концептуально нового разработчики вносить в игру не собираются. Опять предстоит влезть в шкуру закадрового капиталиста и методично возводить свою бизнес-империю при помощи торговли, спекуляций (что, впрочем, по сути одно и то же), строительства, игры на бирже и диверсионных работ в лагере конкурентов. Весь путь наверх по лестнице социально-экономического успеха можно пройти в псевдореальной обстановке, начиная с 30-х годов и до наших дней. Единственное, что заслуживает отдельного слова, – это графика. Такого в подобных играх еще не было. Не просто декларация, а реальный, вырастающий вокруг 3D-мир. Ваш мир. Кроме всего прочего, город мечты будет намного интерактивнее тех, что были ранее: болтовня с жителями, наблюдения за населением и мониторинг мыслей и намерений конкурентов – вот только часть возможностей.

STAR LEADER

Жанр *RTS*
Издатель *Talonsoft*
Разработчик *Talonsoft*
Дата выхода *III кв. 2001*



Определение жанра Star Leader как RTS весьма условно. Правильнее было бы сказать "3D Real-time Squad Simulation с элементами RPG и Action". Игроку доверяется роль "Звездного лидера" – командира сравнительно небольшого элитного подразделения космических пехотинцев, занимающегося охраной человечества от посягательств инопланетного "мусора". Члены команды будут набирать опыт, совершенствоваться духовно и физически, а также мародерствовать по полной программе, снимая с мертвых алиенов горы амуниции и оружия. С графической точки зрения все будет выполнено по последнему слову техники. Специально для этого разработан мощный инструмент создания трехмерных миров, именуемый "Ascension". Насладиться 3D-красотами инопланетных вселенных и динамичным геймлеем можно будет на протяжении примерно 20 миссий или в мультиплеере с поддержкой до 12-ти игроков. В общем и целом игра, по-моему, будет напоминать Starship Troopers, хорошо это или плохо - решайте сами.

STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS

Жанр *Strategy*
Издатель *Simon&Schuster Interactive*
Разработчик *Gizmo*
Дата выхода *Лето 2001*



Это еще одна игра серии Star Trek, но теперь это не космический симулятор и не RTS в обычном понимании этого слова. Вы выбираете одну из четырех рас и получаете под свое командование шесть массивных межзвездных боевых кораблей (из 24-х возможных) с тем, чтобы поучаствовать в войне за Alpha Quadrant. Единственным ресурсом являются resource points, затрачиваемые на тюнинг вашего небольшого флота. Закончив с экипировкой и назначив кораблям капитанов (имеющих индивидуальные способности и характеристики), вы покидаете док и начинаете непосредственно боевые действия, управляя войсками от третьего лица. Это не симулятор, поэтому не придется ловить врага в перекрестье прицела, за вас это сделает соответствующий капитан. Передвижения возможны только в двух плоскостях, то есть по сложности управления и по тактике битвы не будут отличаться от наземных. Обещан "продвинутый" AI. О графике молчу, и так все ясно.



WORLD WAR II: EUROPE IN GUNFIRE

Жанр *RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Team Sigma*
Дата выхода *2-й кв. 2001*

World War II: Europe in Gunfire представляет собой очередную попытку сделать более играбельным жанр тактических симуляторов (откуда растут ноги проекта) путем совмещения Real-time Strategy, Simulation и RPG. От тактики – сравнительно небольшой отряд, действующий на полях западного европейского фронта и Северной Африки. От РПГ – набор характеристик каждого игрового персонажа, повышающихся во время level-up'ов. И все это в реальном времени, на исторически достоверной местности, с детально проработанным вооружением и техникой. Разработчики дают нам возможность переиграть реальные события и привести к победе выбранную сторону (Германию, Англию и Штаты, русские, оказывается, не воевали). Естественно, у каждой страны – своя техника, вооружение и даже камуфляж, который, кстати, меняется в зависимости от театра военных действий.



HARPOON 4

Жанр *Морской воргейм*
Издатель *Ищется*
Разработчик *Ultimation Inc*
Дата выхода *Работы приостановлены*

Harpoon 4 будет представлять собой тактическую симуляцию управления ВМС одной из 13 стран мира во времена "холодной войны" 80-х–90-х годов. Перспектива от третьего лица позволит принять на себя управление как огромными морскими армадами, так и отдельными кораблями, самолетами, подводными лодками. Место действия (североевропейский регион) детально воссоздано с помощью спутниковых технологий для обеспечения максимальной достоверности. Каждый юнит имеет ряд характеристик, таких как скорость, запас горючего, и более экзотичных: время на выстрел и время прицеливания. Несмотря на то, что нетривиальный сюжет может сделать сингл-кампанию оригинальной, а scenario-editor еще больше продлит интерес, основные надежды разработчики возлагают на мультиплеер (до 8 игроков по ЛАН или через Интернет). Многопользовательский Harpoon использует технологии RTIME Networking Engine, предоставляющего огромный набор возможностей, самая показательная из которых – поддержка голосового общения, так что для координации действий теперь не нужно будет ожесточенно молотить по клавиатуре.

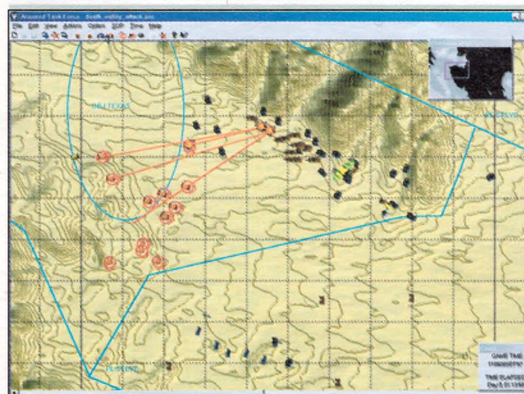


BATTLE REALMS

Жанр *RTS*
Издатель *Crave Entertainment*
Разработчик *Liquid Entertainment*
Дата выхода *Лето 2001*

Задача, которую ставили перед собой разработчики Battle Realms, – создать настоящую Real-time Strategy, но не Real-time Economy. То есть "война – это война", и ее исход не должен стопроцентно зависеть от состояния военно-промышленного комплекса, тем более в псевдосредневековье. С этой целью в игру внесено много элементов воргейма, но с максимальной адаптацией под реальное время. Все бои будут проходить на полностью трехмерной местности, характер которой будет сильно влиять на тактику. С горы стрелы летят быстрее и обзор больше, в лесу теряется строй и сложно вести огонь и так далее. Liquid придумали еще много новшеств, которыми порадует геймеров их проект.

Интересна будет система ресурсов (рис, вода, крестьяне), каждый из которых можно по-разному использовать. Воду, например можно пустить на тренировку солдат, можно тушить ей пожары, а можно улучшать рост риса. Крестьяне – тоже полноценный ресурс. Придется постоянно решать, что в данный момент нужнее: рабочие руки на полях или лишний меч в бою.



ARMORED TASK FORCE

Жанр *Real-time воргейм*
Издатель *Shrapnel Games*
Разработчик *ProSimCo*
Дата выхода *Август 2001*

Играли когда-нибудь в Brigade Combat Team? Нет? Я тоже. Между тем, игра сделана на основе реального тактического симулятора, который используют в войсках НАТО для тренировки пехоты и танкистов. Соответственно, все максимально приближено к действительности (местность, техника, тактические приемы). Среди недостатков проекта ProSimCo, позаимствованных у боевого прародителя: откровенно убогая графика и очень сложный интерфейс (солдат по несколько дней обучают пользоваться симулятором). Armored Task Force, заточенный под управление танковыми войсками (от больших частей и соединений до отдельных машин), исправит только интерфейс, упростив его до предела, в остальном – это все тот же штабной воргейм. Вот он - пример реализма в ущерб всему остальному.

Дмитрий Смыслов

Вихри враждебные...

ПЕРВЫЙ КОНФЛИКТ / IRON DIGNITY

Жанр Action / RTS
Издатель TopWare Interactive/Snowball.ru/"1C"
Разработчик Artex Software
Дата выхода 2 квартал 2001 года

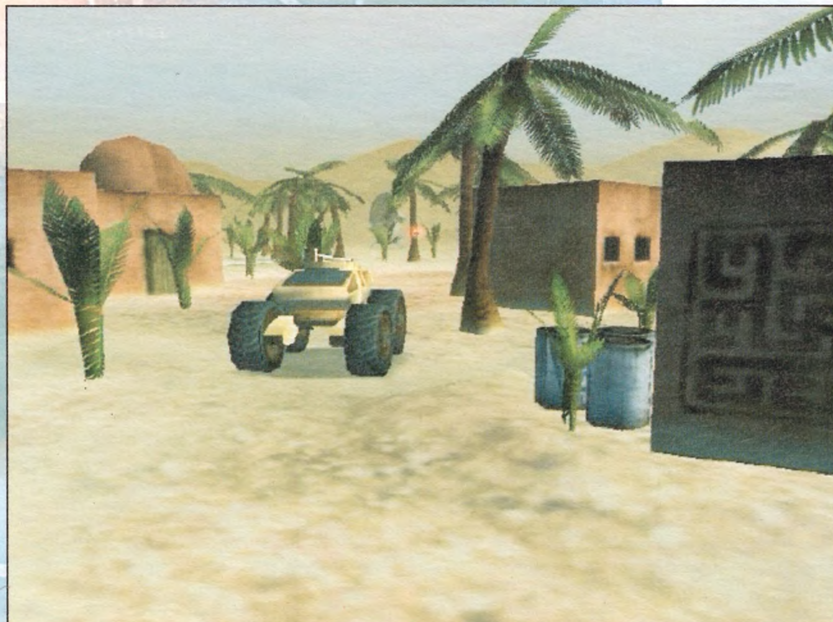
Я всегда говорил и буду продолжать говорить, что мы с ними разные. Мы по-разному смотрим на окружающую нас действительность, по-разному воспринимаем приключающиеся с нами проблемы и по-разному их разрешаем. Мы – две разные культуры и практически два разных мира, испокон веку пребывающие в скрытом или явном конфликте. Мы – это Восток и Запад. Роднит нас только одно: каждый из нас свято верит в то, что его путь и есть единственно верный и правильный, а за эту веру способен запросто свернуть шею ближнему своему. Так было, так есть и так будет. Во всяком случае, именно в таком неутешительном ракурсе видится будущее человечества разработчикам из Artex Software. Свое видение мира они воплотили в ожидающейся нынешней весной игрушке под названием Iron Dignity, локализацией которой в настоящее время занимается Snowball Interactive и которая будет издаваться в России под именем "Взвод: Первый Конфликт".

Все началось в 2027 году, так что при определенной доле безумия у многих есть реальный шанс своими глазами увидеть, а то и поучаствовать в описываемых событиях. Вот только захочется ли нам этого... Судите сами. Мир постиг очередной топливный кризис, самый тяжелый из случавшихся когда-либо. Роль спасителей человечества от падения в бездну неосвещенного и неотапливаемого хаоса взяли на себя вездесущие Штаты. И, как ни странно, отыграли ее на 12 Оскаров в привычном для них стиле: устроили на Ближнем Востоке очередную "маленькую победоносную войну". Однако действия США в ходе разрешения этого кризиса встретили, мягко говоря, непонимание со стороны государств евразийского региона. Отреагировать на их критику в свой адрес Штаты посчитали выше своего достоинства, что вызвало резко отрицательную реакцию и без того нервозной Евразии. "В ответ Чемберлену" Россия, Китай и множество "мелких брызг", вроде Кореи, Монголии и прочих, объединились в Евроазиатский Союз. Штаты, узрев во вновь образованной коалиции очередную Империю Зла, быстро сколотили вокруг себя Атлантический Альянс, в состав которого также вошли крупнейшие западноевропейские державы. На некоторое время на планете установилось шаткое равновесие.

Гром грянул в 2038 году, когда в результате военного переворота сменилась власть в Индонезии. Страна, точное расположение которой известно лишь посвященным (если не верите, попытайтесь отыскать ее на карте, потом посмотрите, сколько времени вам потребовалось на это), моментально превратилась в центр всеобщего внимания. Дело в том, что новое правительство абсолютно не горело желанием поддерживать отношения с "большими братьями", а жаждало благ западной цивилизации, в связи с чем высказало желание выйти из состава Союза и перейти под юрисдикцию Альянса. Понимая опасность такого прецедента, руководство союза наотрез отказало Индонезии, вдобавок пригрозив введением на ее территорию регулярных частей китайской армии для восстановления конституционного порядка, социальной справедливости и счастья народа. Альянс же, напротив, на всех углах трубил о поддержке "маленькой, но очень гордой птички" в ее стремлении к верховенству гуманизма и торжеству демократии и грозил Союзу в случае введения на территорию Индонезии войск не погнушаться никакими средствами вплоть до ядерного оружия. В итоге мир вновь поделился на два враждующих лагеря; про зачинщицу всей этой кутерьмы давно забыли, перед человечеством возникла как никогда реальная угроза ядерного коллапса, а в России наверняка кто-то сделал на всем этом неплохие деньги, хотя разработчики об этом деликатно умалчивают.



Очередная "холодная война" осталась таковой недолго. "Ограниченный контингент китайских войск" пересек границу Индонезии, и в ответ на эту акцию с Туманного Альбиона были запущены ракеты с ядерными боеголовками. Цели, правда, ни одна не достигла, так как все они были сбиты над Сибирью силами противоракетной обороны Союза, но ружье, висевшее на стене, выстрелило. Атлантическому



Альянсу был предъявлен ультиматум, по истечении срока которого силы Евроазиатского Союза начали наступление на запад. Войска Альянса в спешном порядке были переброшены в Восточную Европу, откуда начали вторжение в Россию. Благодаря вечной российской неразберихе и не без помощи оппозиции, им удалось весьма быстро и практически без единого выстрела дойти до Уральского хребта. Однако в это время к Уралу, правда, с другой стороны, подошли силы Союза. Наметившаяся "стенка на стенку" грозила стать последней в истории человечества, несмотря на то, что уже никто не помнил причин конфликта, намерения соперников раз и навсегда решить, кто главный, не вызывали сомнений в их серьезности. Мир затаил дыхание, а пальцы лидеров противоборствующих блоков застыли над красными кнопками. Отсчет пошел.

Гремучая смесь

В игре перемешаны классическая RTS и Action от первого лица. Иными словами, вы принимаете одну из воюющих сторон, после чего вам предстоит на протяжении 24 миссий доказывать, что государство не зря вкладывало деньги в ваше образование и тренировки. Сразу приготовьтесь, что вас как следует помотает по свету. Авторы предоставляют возможность хорошенько прожариться под сахарским солнцем, а после этого, например, махнуть в сибирскую тайгу или на побережье Англии. По ходу миссий в ваше полное распоряжение будут предоставлены до 15 из 27 возможных боевых машин, в том числе танки, машины на воздушной подушке, вертолеты, легкая бронетехника. Управляется подобная группа, как в любой RTS'ке: окинул местность с высоты птичьего полета, засек одинокого вражину, кликнул кого-нибудь из подчиненных, послал того за скальпом, дождался доклада о выполнении задания, вырезал на столе еще одну звездочку и довольный собой занялся поиском очередной жертвы.

А если вышеназванный подчиненный вдруг начнет демонстрировать чудеса интеллекта и, например, с маньячным упорством штурмовать отвесный склон – всегда можно взять управление на себя и добыть скальп бледнолицего собственными усилиями.

К сожалению, на сегодняшний день непосредственно об игре больше ничего не известно. Это наводит на некоторые подозрения, так как срок выхода определен на текущую весну, а она уже более чем в разгаре.

Цифры и факты

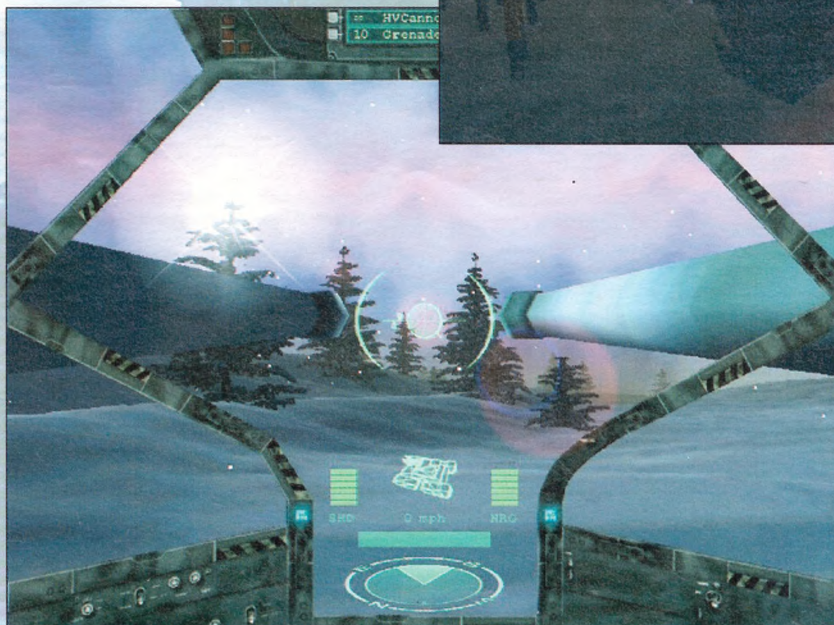
Если верить скринам, то внешний вид обещает быть весьма на уровне. По заверениям разработчиков, специально для Iron Dignity был написан 3D-движок, поддерживающий до 1,6 миллионов полигонов... Правда, не ясно, при каком разрешении и где конкретно нужно считать эти полигоны - на одной модели или на всем экране. Ну да Бог с ним, главное цифра запредельная. Само собой, введена смена дня и ночи (сейчас этим никого не удивишь, но приятно), различные по-



годные условия, свободная и не подвластная законам физики камера. Немало здоровья угроблено и на multiplayer'е. Сетевой режим поддерживает до 8 участников, в DM или coop. О собственном игровом сервере информации пока что нет, но, думаю, на каком-нибудь из действующих игровых сервисов Iron Dignity пропишется. Желаемые и действительные системные требования также охраняются авторами почище гранок для печати наличных "евро", только вот с какой целью это делается – тоже не понятно.

В итоге могу сказать только одно: "Дело Uprising живет и процветает". Такое положение вещей вполне можно объяснить с позиции стратегов: AI до сих пор не дотягивает даже до низшего предела желаемого и, играя в RTS, подчас невероятно хочется выволочь иного безмозглого водителя из-за ры-





чагов управления, плюхнуться на его место и самому возглавить решающий удар. Можно понять и точку зрения любителя побегать да пострелять: беготня да стрельба – далеко не все, что приносит в жизни радость, иногда хочется чего-то большего. Именно на этот случай и предусмотрена возможность координировать действия своей команды, спасая от при этом от усыхания свой головной мозг и давая передышку спинному. Так что такой симбиоз, на мой взгляд, имеет все права на существование. Главное, чтобы такое "и-нашим-и-вашим" не делалось в ущерб игре и, в конечном итоге, пользователю.

Вождь Быстрая Нога

Один в поле юнит

OPERATION FLASHPOINT

Жанр *Симулятор войны*
Издатель *Codemasters*
Разработчик *Bohemia Interactive*
Требуется *Pentium 300, 64 Mb, 3D*
Рекомендуется *Pentium-III 450, 128 Mb, 3D*
Дата выхода *Май 2001 года*

Военизированное соединение имени Джобса наступало по всем фронтам. Легко завладев населенным пунктом Hostile Waters, дикая дивизия стремительно наращивала наступление. В связи с этими событиями великий и ужасный Вкшмук отправил вашего покорного слугу на подмогу силам Адмирала, намертво приклеив к спине транспарант "Отступать некуда, позади Flashpoint". Пришлось натянуть вместо привычных мокасин и прочих штанов военную форму, любимый томагавк сменил ненавистный М-16.

Им в ответ летит граната
И кастет за ним со свистом
Убивает, мда, командира, мда
Звонко щелкнув его по лбу.
Александр Лаэртский.

С самого начала разработки эта игра вызывала противоречивые отклики, с появлением демо-версии (смотрите наш диск) поток высказываний многократно увеличился. "Это Delta Force!"- кричали фанаты изделий Novalogic, со стороны многочисленного племени Counter – Strike'ров крики о принадлежности Operation Flashpoint к их идолу переросли прямо-таки в истерию. Никто из них не заметил, а может, просто не хотел обращать внимание на то, к какому же жанру относит свое детище сама Bohemia Interactive, а называется он "стратегия". Попробуем разобраться, кто прав, а кто виноват в данной ситуации, благо, что демо-версия весьма объективно отражает то, что мы увидим в финальном релизе.

Незваные миротворцы

Как известно, любимым занятием американских военных является ввязывание в различные миротворческие операции. По версии Bohemia, одна из таких операций произошла в 1985 году и не где-нибудь, а на территории нашей бывшей нерушимой шестой части суши. Ну, знаете ли, новый генсек, новые порядки, очередной диктатор, опять-таки бомба в коляске, одним словом, без миротворцев не обойтись, тем более без американских. Как вы уже понимаете, мы с вами выступаем в роли миротворцев, хотя, судя по всему, нам дадут порулить и в Советской Армии, а еще есть такие забавные персонажи, как партизаны. О них хочется сказать отдельно: создается впечатление, что в их роли выступают чехи, косвенно на это намекает вооружение (именно такие АК-47 производились на территории Чехословакии), а также местность, в которой эти самые партизаны обитают.

Еще одна народная примета гласит, что если вы увидели на улице роту американских солдат, то это означает, что неподалеку расположилась танковая колонна, а в небе с минуты на минуту появится эскадрилья бомбардировщиков. Однако советские войска тоже не лыком шиты, в распоряжении новоявленного диктатора Губы (к слову, командующего Третьей Армией), который и заварил всю эту кашу, есть все, начиная с автоматов и кончая тактическими ракетами, не говоря уж о таких мелочах, как танки, БМП и боевые вертолеты. А еще есть такая забавная вещь, как зенитная установка ЗСУ, известная в народе как "Шилка". Как же ей приятно по пехоте стрелять, прямо остров Даманский вспоминается...

Вот в таких условиях нам и придется воевать. Пора от теории переходить к практике.

Винтик и дирижер в одном флаконе

Первое, что поражает во Flashpoint, - это огромные пространства, которые отданы игроку на растерзание. В полной версии обещано три острова (по одному на каждую сторону), по тому клочку суши, что доступен в демо-версии, можно предположить, что разгуляться будет где. В отличие от того же Project IGI, который также мог похвастаться огромными, но весьма тормозными равнинами (к слову, движок IGI ранее использовался для авиасимулятора), Flashpoint может гордиться полноценными лесами, полями с высокой тра-

▼ Jeep Kozel. Вид изнутри



▼ Заветам Сусанина верны!





▲ Ну и рожа у тебя, рядовой Райан...

вой - одним словом, местность, мягко говоря, не лысая.

Еще больше поражает высокая детализация как персонажей, так и техники. Во Flashpoint впервые в играх была сделана детальная анимация лица: губы двигаются, глаза моргают, налицо у лица хорошо продуманная мимика. Техника же зачастую выглядит, как настоящая, ее портят лишь текстуры, которые зачастую представляют собой фотографии поверхности реальных образцов. Интересно, что все это великолепие не тормозит на среднем железе. Flashpoint вполне сносно идет на Riva TNT и VooDoo 3, хотя для для полноты картины все же рекомендую видеокарту с 64-мя мегабайтами видеопамяти. Как это ни прискорбно, но системные требования растут изо дня в день.

Разработчики немного слукавили, говоря, что игрок будет пешкой в военной машине. В демо-версии мы выступаем в роли капрала, так что какаяникакая, а власть у нас все же есть. Заправляет же всем этим цирком сержант, что характерно, представитель афроамериканского меньшинства (которое вскоре, судя по всему, станет большинством). Человек он довольно ленивый, так что через полкилометра пути он отдает управление Виллисом вам.

Тут я наконец догадался, почему же Вкшмук отправил меня на спецзадание. Игра-то на проверку оказалась еще и симулятором, причем с очень серьезной физикой и моделью повреждений. Пары столкновений с деревьями и прочими предметами вполне достаточно, чтобы гордость американской военной мысли превратилась в недвижимость. Неплохо сделана и советская техника, особенно понравилось водить тяжелый Урал, сразу вспоминается Insane. Однако мы здесь затем, чтобы убивать, а не устраивать гонки.

Вот он, главный шок для всех тех, кто считал Flashpoint обычным клоном Delta-Force. Мало того, что в атаку идет целый взвод, вами командуют, причем цель задается в прямой зависимости от обстановки, а не по заранее спланированному скрипту. Также проходит и бой, каждый раз заканчиваясь по-разному, бывали случаи, когда от всего взвода оставалось два-три человека. Интересно, что после гибели командира его место занимает медик, а вот если убили и его, командовать парадом будете вы.

С этого момента становится окончательно ясно, что это совершенно не экшен. Налицо типичный представитель жанра "тактика", хотя узнать его довольно сложно. Перед глазами у изумленного игрока появляется характерная панель управления, всего насчитывается порядка пятидесяти различных приказов. По сути, это те же Starship Troopers и Commandos, просто теперь мы смотрим на происходящее из глаз, кроме того, мы сами участвуем в событиях, а не витаем над полем битвы, аки Святой Дух, при неблагоприятных обстоятельствах нас легко можно убить, тогда наступает "финита ля комедия", все начинается сначала.

Впрочем, любители Delta Force и Counter-Strike также найдут для себя много интересного. Судя по всему, в Bohemia работают люди, которые не прогуливали военную кафедру. Они-то знают, что хваленый спецназ и морские пехотинцы - пушечное мясо, на войне всем заправляет пехота и танковые войска. Как в том же Delta Force, во Flashpoint имеется возможность менять оружие, так что при первой же возможности ваш покорный слуга избавился от ненавистного М-16 и обзавелся новеньким АК-74. Слава Богу, чехи его не опошлили, чем любит заниматься западный игровой бизнес, с первых шагов становится понятно, почему во Вьетнаме американцы бросали свои хваленые автоматы и пользовались трофейными "калашами". Автоматами дело не заканчивается, Flashpoint располагает объемным арсеналом, начиная от MP-5 и заканчивая снайперскими винтовками и РПГ-9. Представляю, каким будет мультиплеер, его уже пообещали. Мамо, пишу тебе из горящего танку...

▼ Ай, яй, яй,- яй, яй, яй убили Ваню



Подождем?

Несомненно, перед нами представитель нового жанра. Никто не мог предположить, что никому не известные чехи смогут сделать такую ядерную смесь более чем из трех жанров, которая оказалась как минимум жизнеспособной. Flashpoint уже успел навести такого шороху, что вызвал настоящую истерию вокруг себя.
Для демо-версии уже сделано порядка пяти самодельных миссий (смотрите наш диск), и их количество увеличивается изо дня в день. Чувствуется, что май (предполагаемая дата выхода игры) будет жарким.



▼ Салага слева – это ваше альтер-эго





Давным-давно у меня появился первый персональный компьютер класса XT, все его составляющие были произведены фирмами с общим названием "Электроника" (причем изначально все они не были рассчитаны на стыковку друг с другом). Жесткий диск отсутствовал, поэтому я мог играть только в те игры, которые влазили на 720Kb пятидюймовку. Тогда-то я и познакомился впервые с Populous - самым первым симулятором божественного существа, созданным компанией Bullfrog. Масштабы игры просто потрясали: распечатанный на "Электронике" же мануал занял порядка 80 страниц, в игре оказалось 800 (!) миссий. Из них я отыграл аж восемь, в девятой выставленные начальные условия показались мне настолько сложными, что после нескольких неудачных попыток мне все надоело, и я переключился на что-то другое. Но к отыгрышу роли высшего существа пристраститься успел.

Заправилой в Bullfrog всегда был Питер Молине (Peter Molyneux), под его чутким руководством выпущены классические Magic Carpet, Syndicate, Populous, Theme Park и Dungeon Keeper. В июле 1997 года Молине основал Lionhead Studios (совместно со Стивом Джексоном, Марком Вебли и Тимом Рэнсом). С названием компании связана печальная история: Lionhead - имя хомячка Марка Вебли, который умер за неделю до регистрации фирмы.

Black and White - первая игра Lionhead, и надо признать, что три года, в течение которых ее разрабатывали, были потрачены недаром. Перед нами - бесспорный шедевр. Очень красивый и прикольный, отвлекающий от сна, еды и прочих естественных потребностей, навязывающий сновидения и заставляющий менять доведенные до автоматизма навыки пользования мышкой. Шедевр, текущая версия которого содержит убийственный баг, приводящий в отчаяние всех игроков, перешедших на последний уровень в режиме Single Play.



BLACK & WHITE





ДЛЯ РАЗДЕЛА STRATEGY

Трудно быть богом

Понятие о Боге – это понятие о человеке, увеличенное до фантастических размеров.
Ж. Робине

BLACK AND WHITE

Жанр Strategy / Sim God
Издатель Electronic Arts
Разработчик Lionhead Studios Ltd
Требуется Pentium II 350, 64 Mb RAM, 3D уск.
Рекомендуется Pentium III 600, 128+ Mb RAM
Multiplayer Internet, LAN

Райские кущи

Местная вселенная обладает библейским наименованием - Eden. В ее центре - приличных размеров остров с разбросанными там и сям деревушками, заселенными представителями восьми племен: Celts, Greeks, Egyptians, Norse, Tibetans, Aztecs, Japanese и American Indians. Помимо внешнего вида, аборигены отличаются только типами чудес, которые боги в состоянии сотворять с их помощью.

Окружающая природа восхитительна: леса и рощицы, ручейки и реки, море, в котором плещется рыба, поля, по которым разгуливают овцы, лошади, львы, волки... День сменяет ночь, ясную погоду - дождь или снег. Рассветы и закаты смотрятся совершенно потрясающе, при этом ландшафты окрашиваются во все оттенки розового.

Все человечки полностью нейтральны, занимаются своими делами: кто валит лес, кто сеет/жнет на поле, кто рыбу удит, кто детей делает. Всем отведен определенный срок жизни, протекающей в несколько ускоренном темпе. Один "день" для них пробегает за 11 секунд. Для появления ребенка требуются все те же стандартные девять месяцев. Причем киндер должен будет еще ого-го сколько побегать в коротких штанишках, прежде чем сможет стать полноценным субъектом.

Идиллия полная, даже хищники питаются воздухом, не задирая шастающих тут и там трайбсменов. Случаются, правда, житейские неприятности: то кто-то заболеет, то шустрый отпрыск убежит от зазевавшихся родителей (см. интродукционный ролик) и вот-вот попадет в пасть острозубой акулищи... Именно в такие моменты безысходности аборигены обращают взоры к небесам и, воздев руки, молят о помощи. Молят вас...

Боги и горшки

Боги B&W не всемогущи. Пацана спасем без проблем: хватать и не пущать – мы завсегда и с пол-пинка. Да, высшие существа могут подбирать людишек и переносить их на другое место, могут вырывать с корнем деревья, выбирать из моря косяки рыбы, крушить валуны, бросаться камнями (или коровами, кому как нравится) или же собирать их. Могут сотворять чудеса из репертуара, соответствующего подопечным племенам. Могут еще кое-что. Но все их возможности упираются в ограниченность божественных ресурсов.

Во-первых, есть сфера влияния. Она образуется вокруг каждого опекаемого поселения, и ее размер пропорционален количеству охваченного населения и его удовлетворенности вашим руководством. Только в пределах этой сферы рука бога обретает возможность выполнять механические действия. Плюс прибавляется примыкающая к упомянутой сфере полоса, в которой бог может распоряжаться исключительно методом наскоков. Уже после секундного пребывания в этой полосе пальчики руки-курсора парализует.

Во-вторых, запасы древесины. Последняя расходуется на постройку всех строений, в т.ч. и каменных. Восстановление вырубленных лесов идет медленно; не удивительно, что связанные с пиломатериалами чудеса применяются, пожалуй, чаще других.

В-третьих, запас маны для чудотворства. Он образуется в процессе ритуальных танцев на территории, прилегающей к вашему храму. Чем больше народу пляшет, тем быстрее он восстанавливается. Если чудеса временно не нужны – можно всех паломников отправить по домам.

В-четвертых, хоть вы и играете роль бога, но вы не в состоянии находится везде одновременно. Имеется в виду необходимость заниматься "микроменеджментом" поселений.

Хорошо еще, что игрушка весьма неторопливa, особенно на первых двух картах. Темп задает неизбежный Tutorial, в ходе которого игрок обучается азам игрового процесса. Имеется предостаточно времени для начальной тренировки, экспериментов, исследования локаций и выполнения квестов и решения головоломок. Не удивительно, что начало четвертого уровня воспринимается после этого с легким шоком: приходится в аркадном темпе выхватывать на экране фаерболл за фаерболлом.

▼ Не хочу трудиться, а хочу молиться



Первый зам

Основная фишка B&W – ее ролевая составляющая, замешанная на взращивании титанов, которые способны принять форму одного из восемнадцати существ: мартышки (Ape), шимпанзе (Chimp), гориллы (Gorilla), мандрила (Mandrill), тигра (Tiger), леопарда (Leopard), льва (Lion), лошади (Horse), зебры (Zebra), бурого медведя (Brown Bear), полярного медведя (Polar Bear), коровы (Cow), овцы (Sheep), носорога (Rhino), волка (Wolf), огра (Ogre), крокодила (Crocodile) и черепахи (Tortoise). Впечатляющий список, но нужно учесть, что в самом начале игры вам доступ-

Вы определенно заигрались в B&W, если:

(по материалам форума **PlanetBlackAndWhite**)

- кастуете Miracle Shower на косяк рыбы;
- вашим родственникам приходится держать вас за руки, чтобы помешать вам надавать пощечин собаке, когда та отказывается выполнить вашу команду;
- ваш хронически безразличный ко всему на свете друг заявляет, что мечтает поиграть в B&W после того, как понаблюдал за вашей игрой;
- надев на собаку поводок, вы пытаетесь обучить ее готовить вам завтрак;
- вы начинаете использовать клавишу Shift и стрелки, чтобы повертеть страничку в браузере;
- вы дословно помните песенку моряков: "Oooooooooooh, we've got the notion…";
- когда ваша подружка начинает массировать вам плечи и шею, вы начинаете издавать такие же звуки, как ваш тигр во время поощрения;
- каждые десять минут вы выглядываете из окна, чтобы убедиться, что ваша собака не успела сотворить ничего дурного;
- когда ваша мама просит вынести мусор, вы отвечаете, что, к сожалению, не можете этого сделать, т.к. мусорный бак находится за пределами вашей сферы влияния и пусть лучше собака сама сделает это;
- когда ваши родители все-таки умудряются выгнать вас во двор погулять, вы начинаете играть в B&W с муравьями;
- вы начинаете приводить людей к себе домой, чтобы там принести их в жертву;
- выходя с собакой погулять, вы никак не можете вспомнить, где находятся все три поводка;
- вам снится порнофильм, в котором вы сначала убиваете всех других мужчин в деревне, после чего вы начинаете светиться, а рядом появляется надпись "Disciple BREEDER";
- вы пытаетесь выдергивать деревья голыми руками;
- вы с друзьями окружаете собаку в надежде увидеть, как она станцует брейк;
- ночь… Гроза… Вы забираетесь на крышу дома, поднимаете руки (с мышкой в одной руке и клавой в другой), дожидаетесь приличного разряда молнии и кричите: "Я ваш бог! Устрашитесь моего гнева!";
- вы подкатываете на машине к McDonald's и орете "We need FOOOOD!";
- вы всерьез подумываете отвести вашу собаку в тату-салон;
- вы видите за окном пятиметровую обезьяну, от которой тянется поводок к огромной плавающей в воздухе руке. И все так реально…;
- у вас не было нормального приема пищи в течение нескольких дней, вы никогда не отправляетесь спать раньше четырех утра, вы пропустили три пары за последние два дня, вы едва можете ходить, т.к. мир все время вращается вокруг вас;
- находясь на заполненном людьми перроне метро, вы начинаете нашептывать замогильным голосом "Death…";



▲ **А не сменить ли нам титана?**

ны только трое из них. Остальные варианты подворачиваются по мере углубления в игру, причем для "включения" некоторых животных нужно проинсталлировать специальные минипатчи, которые неспешно выкладываются разработчиками в Интернет.

В самом начале ваш питомец сравним с младенцем, взирающим на мир широко раскрытыми глазами. Но он не только невинен, он младенчески жесток, не различая добро и зло. И именно вы направите его по белой или черной дорожке, для чего имеется механизм "кнута и пряника": в любой момент игры вы в состоянии ласково погладить титана или же надавать ему звонких оплеух. И нужно отметить, условные рефлексы довольно быстро вырабатываются и закрепляются в титаническом сознании.

Для управления животным в игре есть три специальных поводка. Первый используется для обучения, второй – для придания агрессивности, третий – для внушения желания творить добро. Пребывая на первом поводке, животное будет внимательно следить за всеми вашими действиями и пытаться их копировать. Именно таким образом оно научится творить чудеса, пользоваться предметами, находить пищу и воду, помогать жителям ваших деревень и нагонять благоговейный ужас в поселениях, контролируемых оппонентами.

В B&W бытие определяет не только сознание, но и внешний вид титана. Праведники становятся все белее и белее с каждым добрым поступком, злюки же темнеют и начинают испускать черный дым. Со временем титаны увеличиваются в размерах и становятся настоящими колоссами (до 150 метров высотой). Стычки с титанами противника – неизбежный элемент геймплея. При сближении двух агрессивно настроенных громадин возникает специальная арена, на которой и происходит схватка. Каждой твари присущ собственный стиль боя, во время которого не используется магия. Вы можете "подсказывать" титану мышкой, в какие точки тела противника наносить удары, когда ставить блоки или маневрировать.

Все титаны бессмертны. В моменты полного истощения или упадка сил в результате избиения животное падает оземь и исчезает. Спустя несколько секунд, оно возникает на площадке перед входом в ваш храм.

Еще один важный момент – титаны, в отличие от аборигенов, не являются "вездеходами". В одной из игр построенный мной Стоунхендж перекрыл ту самую дорогу, что ведет к храму, к моему храму. Нужно было видеть, как матерились моя мартышка и злобный волчара, у которых отняли возможность сойтись морда к морде. Жестикуляция у них, скажу я вам…

В случае смены титана преемник получает от предшественника его склонности и умения.

Составные части и источники

После выбора имени для титана и демонстрации вашего первого вмешательства в эдемские дела бразды правления берет подробный туториал, поданный в достаточно прикольном формате. В это же время вы знакомитесь с двумя неразлучными персонажами – краснорожим и беломордым, которые олицетворяют две стороны вашей совести. Отныне красный будет играть роль своеобразного адвоката дьявола, а белый – бога. Физически вмешаться в игру они не в состоянии, зато они засыпят вас советами и комментариями. Следовать им или нет – решать вам.

Вскоре вы узнаете о свитках – золотых и серебряных. Первые обозначают те локации, что связаны с необходимыми для прохождения карты моментами. Вторые выведут вас на все-



▲ My Heart Will Go On?

возможные дополнительные квесты или головоломки. И те, и другие варьируются по сложности от простейших до ставящих в тупик. Награда за выполнение квестовых задач будет напрямую зависеть от того, каким способом вы их решите – по-хорошему или по-плохому. Для примера рассмотрим просьбу женщины на первой карте разыскать ее больного брата. За это она выдаст вам один из трех необходимых для открытия ворот камней. Найти клиента просто – краснобелые спутники постараются, чтобы вы не прошли мимо несчастного. Добрый бог поднимет его с земли и перенесет к дому сестрички. Злой – разрушит ее дом и возьмет камень сам. Но есть еще вариант: можно убить женщину и отнести ее тело братцу. При виде останков сестрички у него разорвется сердце.

Ну, Молине дает...

Основной принцип прохождения игры – обстоятельность. Уже на первой карте нужно задержаться до того момента, когда ваш титан выучит все, чему вы в состоянии его обучить. Да и мышцы можно подкачать – для этого нужно обучить титана постоянно таскать камни и своевременно кушать.

На первой же карте проклюнется и сюжетная линия. Вы познакомитесь с огромным титаном, который возьмет шефство над вашим малышом. Сенсей успеет обучить ученика азам мастерства и погибнет – злобный бог Nemesis отомстит ему за непослушание. Зато теперь вы в курсе, что нужно будет сделать дальше: собрать три символа веры (Creed) и отдубасить того самого Nemesis.

Никогда не спешите сигать в телепортатор на следующую карту. Оказывается, все, что вы в него зашвырнете, будет вас поджидать на другом конце: ресурсы, шарики-одноразики с заклинаниями, человечки.

На второй карте у вас появится союзник Khazar и второстепенный противник Lethys. Первый научит вас строительному делу. Оказывается, все строения появляются после того, как на месте постройки будут выстроены соответствующих размеров леса (scaffolds). Второй будет гадить, уничтожит союзника. Вам досаждать особо не будет, а его титана – волка – мне так и не удалось ни разу забить “божественным” швырянием валунов. У меня сложилось впечатление, что ему на мои “укусы” было глубоко начихать. Волк даже спать умудрялся в то время, как я сваливал на него скалу за скалой.

Особенность третьей карты – ваш титан окажется в плену прикованным магическими цепями к трем камням. Для его освобождения придется лишить противника источников маны, другими словами – охмурить три ближайшие деревни.

Ваш собственный поселок застроится самостоятельно и вымрет. По моим человечкам невесть откуда взявшиеся молнии били до тех пор, пока в “... живых осталось только трое, молодых ребят”. Пришлось их всех сделать Breeder’ами, хорошо еще, что из трех двое оказались женщинами. В результате массового инбридинга через пару часов население восстановилось полностью.

Аннексия ближайшей деревни вызвала очередную реакцию: группа от-

▼ Эти вот, что ли, приходили в деревню жителей задирать?



- вы перестали играть в Diablo 2, в которую играли с того самого дня, когда принесли домой коробку;
- вы приходите в бешенство при мысли о том, что в процессе перехода на летнее время у вас украли целый час B&W;
- сон перестал быть необходимостью и превратился в обязанность;
- вы благодарны Богу, что в этой игре работает ALT+TAB;
- когда ваш товарищ начинает вас раздражать, вы представляете, как швыряете его в океан далеко от берега;
- вы пытаетесь “щелкнуть, захватить и потянуть” web-страницу, а получается всего лишь выделить текст;
- ваш бойфренд оставляет полотенце на полу в ванной, после чего вы пытаетесь надавать ему пощечин на все 100 процентов. Пусть больше так не делает;
- ваш бойфренд вешает полотенце на крючок, и вы хотите погладить ему живот для закрепления навыка;
- вы постоянно рассказываете друзьям об успехах вашего существа: “О, я так горд. Эйб наконец-то научился не гадить в храме”;
- вас начинает мучить мысль о том, чем занимается ваш титан, когда вы не играете. А не голоден ли он? А накормлен ли?;
- учеба, какая еще учеба?.. Я же БОГ;
- вы выходите ночью из дома и обнаруживаете, что ваши руки не светятся и не могут заменить вам фонарик;
- вы достаете из холодильника пищу и швыряете то, что не собираетесь съесть, через плечо;
- вы отключаетесь во время игры, т.к. ваши голод и усталость добрались до 100% отметки;
- стоит вашей кошке зашипеть на соседскую, как вы начинаете ждать появления арены;
- вы забираетесь на крышу дома. В руках у вас хомячок на поводке. Вы простираете руку и громко заявляете соседке, что она теперь Breeder, после чего посылаете за ней своего хомячка;
- вы видите магические круги на своем мониторе и тогда, когда вы не играете в B&W;
- друзья интересуются, почему возле вашего окна начали появляться стаи летучих мышей;
- после продолжительного сеанса игры вы поворачиваетесь к жене и говорите: “Worshippers Need Food!”;
- когда в школе вы усваиваете очередную истину, то встаете, показываете пальцем на доску и говорите: “Муууууууу...”;
- для вас самое ожидаемое событие в следующем месяце – патч для B&W;
- вы перестали ходить ногами, как все, вместо этого вы перемещаетесь, подтягивая себя руками;
- сидя на занятии, вы мечтаете научить вашего тигра конспектировать вместо вас;
- вы выключили TV, телефон и музыкальный центр. Ничто не должно отвлекать вашего тигра в процессе учебы;
- вы купили торт и каждый раз, когда ваше существо становится на год старше, вы съедаете по кусочку;

- институт, пара по современной литературе. Вы поворачиваетесь к сидящей рядом девушке и говорите, что скоро пойдете домой и отшлепаете свою обезьяну. Потом поворачиваетесь к ней еще раз и спрашиваете, не хочет ли она пойти с вами, чтобы тоже отшлепать вашу обезьяну;
- получив отрицательный ответ, вы понимаете, что этой дуре больше нравится шлепать волка Lethy;
- когда ваша девушка пытается вас чему-нибудь научить, вы показываете пальцем, ваш взгляд выражает искреннее изумление, а на роже проступает глупая улыбка;
- ваш любимый музыкальный файл – Eidle_ee_Techno_remix.mp3
- имя вашего существа – Жена, и вы бьете ее до тех пор, когда ее статистики становятся следующими: 100% damage, 100% tiredness, 100% hunger и 100% poop. После этого вы наносите еще пару ударов;
- вы носите скриншот с вашим тигром в бумажнике;
- вы показываете друзьям альбом с фотографиями, связанными с печальными моментами в вашей жизни: "А вот эта снята, когда маленький Тони впервые научился кастовать фаерболл...";
- друзья показывают вам собственные альбомы;
- невыдуманная история: Моя подружка разбудила меня поутру, заявляя, что она замерзает. Я посоветовал ей пойти погреться у огня. В ответ на ее: "О каком огне идет речь?", – я ответил, что развел костер в деревне слева, чтобы все могли у него греться. При всем при этом я был совершенно не сонным. Я засмеялся так, что у меня заболел живот.

И еще хочу предупредить: НЕ ПОКАЗЫВАЙТЕ B&W ВАШЕЙ ДЕВУШКЕ, ЕСЛИ НЕ ХОТИТЕ ПОТОМ ОТСТАИВАТЬ В ДРАКЕ СВОЕ ПРАВО НА ИГРУ!

правившихся на морской берег сельчан была сожжена заживо. Жители третьей сразу же после того, как полностью уверовали в мое божественное превосходство, были атакованы волчьей стаей. И испугались так, что тут же отказались от моего руководства. Причем если для первичного захвата потребовалось впечатлить их на 500 пойнтов, то для вторичного – уже на все 1300!

В общем случае для обработки жителей нужно не так уж много. Зачастую ваш титан справится и без вашей помощи. Засылаете его на место и вешаете на шею "добрый" поводок. Как правило, он тут же организует общий сбор неофитов, которым начинает втолковывать прописные истины или же устраивает коллективные танцы. Если сфера вашего влияния позволяет – продемонстрируйте местному населению заботу о его благоденствии: кастаните Heal, засыпьте на склад досок или еды. Можно перебросить через дома несколько деревьев. Очень здорово впечатляет вызов стаи птичек. Старайтесь, чтобы титан наблюдал за вашими действиями, скорее всего он начнет вам вторить.





▲ **Skirmish. Этой лошадке против моей макаки не устоять**

Засылайте в нейтральные и вражеские поселки миссионеров, они будут способствовать ускорению процесса идеологической обработки населения. Если же была проведена предварительная зачистка поселения, то даже один миссионер способен сделать его вашим.

Перед переходом на четвертый уровень постройте подставки для чудес и запасите побольше всякого-разного добра и заклинаний. Зашвырните в вортекс всего и побольше, включая население.

На четвертой карте (она же – первая) вас ждет сюрприз: атака фаерболлами с непродолжительными паузами. Если пустите все на самотек – деревня выгорит. Для восстановления нормальной погоды нужно найти три guardstone. Важно найти тот, из-за которого лупят фаерболлы. Неподалеку от вас есть локация с защищенным щитом guardstone. Постоянный щит – один на всю карту, не ошибетесь. Для получения доступа к соответствующей головоломке нужно завоевать ближайшую деревню. Начните с того, что расширьте зону влияния в нужном направлении путем основания промежуточного поселения, а не пытайтесь развить исходное. А фаерболлы – с ними, оказывается, можно совладать запросто: попробуйте выхватить в полете правым щелчком мышки один из них. Второй и следующие автоматически будут прилипать к первому уже без всякого щелчка. Достаточно совместить их на экране. Сделать это еще проще – в режиме паузы :) . Есть в этом определенное читерство, конечно, но они сами виноваты. Еще одно использование паузы – во время боя титанов значительно удобнее намечать удары по неподвижной цели.

Животные умнее

Обитатели деревень тупы и требовательны. Слово "Дай" всосано ими с материнским молоком. Если ими не заниматься, они сами решают, что будут делать в ту или другую минуту. Если заниматься – все равно будут решать сами.

Есть несколько типов специалистов: мастеровые (производство лесов), строители (постройка зданий, полей, чудес света и пр.), труженики полей (посев и сбор урожая), рыбаки, лесорубы и воспроизводители населения. О текущих потребностях деревни вы можете узнать по флагам, которые вывешиваются на складе. Чем выше флаг, тем больше потребность. Получается замкнутый круг: сначала от вас требуют пищи, потом новых домов, потом роста населения, потом пищи и т.д. Потом вы обнаруживаете, что в центре деревни сидит толпа, скандирующая "Хлеба, хлеба!", причем она как минимум наполовину состоит из агрономов, а рядом – несжатые поля.

Попробуй в таких условиях быть "добреньким дядей", потакающим всем их прихотям. Во-первых, не хватит дерева. Во-вторых, всякого терпения. Выход, впрочем, очевиден – запретите им плодиться. Например, сделайте их всех "полевыми" специалистами. Вскоре естественная убыль населения устранит избыток популяции, а в амбаре появится зерно, которого они так добивались.

А запасы пищи вам нужны не только для пропитания деревень, но и для обеспечения тех верующих, от которых вы получаете ману для сотворения чудес. Хотя есть еще один способ воспроизводства маны – жертвоприношения. Сгодится все – деревья, домашние животные, человечки и их детишки. Первые – самые низкоманасодержащие (~ 800 единиц), последние просто исходят ею (до 15000!). Правда, заманчивый способ разжиться магической энергией?

Ну, Молине дает...

Мед и деготь

Игра красива. Обладатели хороших видеокарт смогут наконец понять, для чего они их покупали. Масштабирование картинки происходит с божественной легкостью: вот вы рассматриваете крупным планом овцу, а в следующий момент вы вознеслись за тучи к небесам, охватив взглядом целый остров. Ваш титан будет откалывать периодически такие коленца, что соседи прибегут посмотреть, что это вас так развеселило.

Звуковое оформление превосходно, речь всех персонажей озвучена, музыка соответствует происходящему, в голову не приходит ее отключать. Она настолько естественна, что


▲ **Истинно говорю вам...**

ее просто перестаешь замечать. Привыкаешь, как ко всему хорошему.

А как вам такая фишка: оказывается, титан автоматически составляет домашнюю страничку для Интернет. Ее можно посмотреть в каталоге: \profiles\<имя игрока>\HTML.

Еще одна превосходная особенность – возможность расставить на территории метки (CTRL + цифры от 1 до 7). Для возвращения к любой из меток нужно просто нажать соответствующую ей цифру. Причем таким образом можно быстро переносить зажатые в руке предметы или человечков.

У вас есть возможность сделать титану татуировку, а умельцы смогут создать для татуировки свой дизайн.

Lionhead Studios еще до выхода игрушки выложили для свободного скачивания plugin к Winamp, который позволяет полюбоваться танцем бурого медведя под выбранную вами музыку.

Раз уж вспомнили о Winamp, всем рекомендую послушать с его помощью файл HelpSprites.sad из каталога audio/dialogue. Это именно та болтовня ваших советников, которая начинается, когда игрок оставляет мышку на несколько минут в покое (длительность записи – 100 (!) минут). Чем не аудиокурс английского?

Очень жаль, что в игре есть целый набор недостатков и багов.

Начнем с того, что игрок может управлять только одним титаном. Дело в том, что сохраненные игры и информация о вашем титане хранятся в разных местах. Поэтому ваш титан кочует вслед за вами с карты на карту, из одной skirmish game в другую. Единственный способ начать все сначала – создать новый профайл. Правда, только что появилась бета программки BWBackup, позволяющая сохранять и загружать профайлы игроков, сохраненки и информация о титане.

Начали сначала – вот удивление #2: вам придется пройти заново весь tutorial. Учитывая, что нет никакой возможности пропускать разные заставки, считайте, что у вас отняли пару часов времени.

Периодически игра зависает в самых разных местах, автосейв же работает подолгу и слишком часто. Опция Continue Game далеко не всегда позволит вам продолжать ту игру, в которой вы только что зависли. Настоятельно рекомендуется сохраняться самостоятельно и в новых файлах.

Второстепенный баг – нельзя обеспечивать молящихся возле храма большим количеством пищи, они уничтожают ее в один присест.

И тот самый убийственный баг, о котором шла речь в начале статьи: на пятой карте в режиме Single Play ваш титан получает перманентное проклятие, он начинает уменьшаться в размерах и менять alignment на противоположный. В конце концов он станет ростом с обычного человечка. Жалкая картина.

На момент написания статьи патча, устраняющего описанный баг, выпущено не было. Патч требуется и для множества других фишек, на форуме сайта www.planetblackandwhite.com перечень предложений фанатов по этому поводу уже содержит свыше 40 позиций.

* * *

В B&W нужно поиграть. Вне зависимости от того, выйдет патч или будет выпущена новая версия игры. Не лишайте себя этого удовольствия. Особенно в том случае, если на вашем столе стоит подходящая писишка. Со своей стороны постараюсь к следующему номеру набросать небольшой гайд.

Ним

Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 9.2

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не помешает







Рисунок Артема Симакова





Fallout Tactics: Brotherhood of Steel не простят очень много. То, что делали ее в Microforte, а не в Black Isle; то, что игра любит оперативную память, а та не отвечает ей взаимностью; то, что у мутантов теперь такие глупые физиономии; то, что патронов для Gauss Rifle слишком мало; то, что Deathclaw обросли шерстью. Но главное, Fallout Tactics не простят то, что это не Fallout 3.

Глупо. Представим гипотетическую ситуацию, появляется человек, который кричит: "Нас обманули! 3DO вместо Might and Magic сделали жалкую подделку - Heroes of Might and Magic. Смерть великой РПГ-серии...". Что вы сделаете? Дадите ему в глаз? Просто обойдете стороной, руководствуясь принципом, что больных на голову следует избегать? Но никому и мысли не приходит удивленно взглянуть на человека кричащего: "Нас обманули! Interplay вместо Fallout сделали жалкую подделку - Fallout Tactics. Смерть великой РПГ-серии...". Наоборот, все только уважительно поддакивают и кивают головой: "Да-да, действительно". Именно такие настроения прослеживались в тех многочисленных ревьюшках, что появились в Сети через неделю после выхода игры. Это же идиотизм – ругать стратегию за то, что она не РПГ.

На приставках, например, все давно уже привыкли к тому, что иногда серии становится тесно в рамках одного жанра и появляются, скажем, Final Fantasy Tactics или Ogre Tactics. Помимо банального использования раскрученного имени, у разработчиков появляется шанс создать новый сериал, опираясь на популярную вселенную.

Крадущийся mutant, невидимый deathclaw

Константин Подстрешный

Братство – одна из лучших выдумок общественного лицемерия
Г. Флобер

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Жанр	*Tactical Strategy*
Издатель	*Interplay*
Издатель в России	*Новый Диск*
Разработчик	*Microforte/14 East*
Требуется	*Pentium 266, 64 Mb RAM*
Рекомендуется	*Pentium II 600, 192 Mb RAM*

Поразительные вещи творятся в недрах Братства Стали. То, что когти смерти теперь сражаются плечом к плечу с закованными в энергетическую броню бойцами – еще куда ни шло, deathclaw - разумные зверюшки, в этом мы убедились еще в Fallout 2. Союз с гхолами – мерзко, но можно стерпеть. Даже тот факт, что отношения в Brotherhood теперь поставлены на коммерческую основу “10 пулеметов нашел, все продал, один пистолет купил”, глубоко омерзительную каждому уважающему себя альтруисту (за идею сражаемся, братья, не за презренные бумажки), можно скрепя сердце принять. Но вот пополнение рядов братства супермутантами – это же не просто отвратительно, это гадко, противно и ужасно, как мыло в общественном туалете. Чудны дела твои, Chosen One.

Если бы в Арулько была ядерная война

На трон главного злодея вслед за Мастером и Президентом США взошел Калькулятор (никаких шуток, босс - Калькулятор, и внешне, кстати, тоже похож) – суперкомпьютер, который когда-то управлял Vault 0 – это самое главное хранилище, куда, по идее, должен был спуститься американский президент. С тех пор прошло много лет, правнуки “шишек” из Вашингтона - жители Vault 0 потихоньку деградировали, никаких чипов не ломалось, Калькулятор начал задумываться о смысле жизни и решил, что жизнь как таковая ценности не имеет. Результатом его дум стала механическая армия, призванная уничтожить все живое с поверхности земли. Только перед ними железной стеной встало непобедимое Brotherhood of Steel (собственно, сперва это было не Братство, а супермутанты, но их быстро порвали).

Вам выпадает честь возглавить один из отрядов рекрутов, набранных в срочном порядке из окрестных деревень, для пополнения рядов Братства. Вы - пушечное мясо, которому предстоит пройти путь от рядового до командира паладинов, найти и опробовать десятки стволов, набрать команду верных друзей, из которых не обязательно все будут людьми, носить энергетическую броню нового образца, побывать в шкуре брахмина, найти и починить старенький “Шерман”. А еще увидеть труп Ди Каприо в грязной луже – уже ради этого стоит играть!

Формула трех “У”

А именно: убить, украсть, уговорить, как это ни прискорбно в Fallout Tactics не работает. Вы, безусловно, помните, Fallout был знаменит в первую очередь тем, что одна и та же проблема имела несколько решений, а саму игру можно было проходить хоть десять раз совершенно разными персонажами. Один мой знакомый жрал и пил по пути в Enclave все что можно: jet, buffout, mentats; находил любой другой способ ширнуться, и ничего - финального босса он расстрелял, держа в одной руке Базар, а в другой бутылку виски. Другой знакомый прокачивал боевые искусства, как это ни удивительно рукопашный бой отлично работал против врагов с пулеметами. Правда, идея третьего - создать женский персонаж с харизмой 10, и перками Sex Appeal и Kamasutra, другими словами пройти игру тупой сексуальной блондинкой, с треском провалилась, но как знать, может дело и выгорело бы, выставь он ей Intellect побольше двух.



Все эти лирические воспоминания не спроста, вы, наверное, уже догадались, что большинство проблем в Fallout Tactics решаются при помощи минигана, сторилайн линеен как дорога восьмиклассницы к дому, а ваши необдуманные поступки ака “мочи их всех”, зачастую не влияют на дальнейший ход игры. Например, в одной из миссий можно освободить из плена или прибить разумного когтя смерти (а вернее разумную, вожака стаи – “Мамочку”), ваш выбор ни на что повлияет, Deathclaw в любом случае присоединятся к Brotherhood of Steel. Как и супермутанты. Как и гхолы. Чувствуете нездоровую тенденцию?

Вопреки слухам показатель репутации в игре все-таки присутствует, поставляется в комплекте с соблазнами его испортить. Например, в одной из миссий можно освободить из тюрьмы пленников, один из обывателей долго и со знанием дела материт вас, Братство Стали, ваш джип и еще немного несет что-то про родственников, намекая на тесную дружбу вашей мамы с гхолами, при этом требует срочно открыть дверь его камеры. “Ты ведь хочешь получить медаль?!” – кричал он. Неудивительно, что этот субъект и был выбран для тестирования только что найденного Gauss Minigan’a. Так и скатываются люди с Defender`ов на простых Betrayer`ов, а то и на Scourge of The Wastes.

Неспешно текущий ручеек экспы за убитых монстров ближе к концу игры практически иссякает, реальный

Вы слишком долго играли в Fallout если:

1. Вы согласны со всеми утверждениями Brotherhood of Steel
2. Даже с теми, что касаются гигиены
3. Вы никогда не ходите в зоопарк, там живет Behemoth
4. Вы пробовали поцеловать гхолу
5. И вам это понравилось
6. Вы больше не останавливаетесь в Encounter GIBDD
7. Один раз остановились, но на трупах не было ничего интересного
8. На вопрос: где ваша жена? Вы отвечаете: "ее загрызли когти смерти"
9. Хотя по-настоящему вы отвезли ее в пустыню и взорвали динамитом
10. Делая рентген, вы засветили снимок

опыт ваша команда начинает получать исключительно за выполнение миссий. Честно говоря, в финальных миссиях экспа-то особенно и не нужна, 200% или 215% скилл тяжелого оружия – какая разница? В команде 6 персонажей, каждого можно сделать не только профессиональным убийцем, но и узкоспециализированным техником, доктором или вором. Игрокам, которые еще не успели забыть Fallout будет непривычно узнать, что science за всю игру нужно будет воспользоваться всего несколько раз, зато traps расцвели махровым цветом – постоянно приходится разминировать дороги и просто обезвреживать ловушки на дверях, а заманить Бегемота на минное поле – один из увлекательнейших аттракционов постъядерного мира.

Где моя тачка, чувак?

О-о-о... тачки, тачки - это все. Настоящий паладин братства отдаст за джип почку, за вездеход легкое, а за танк и печень (все трофейное, естественно). Машины – это украшение игры. Помните, как возмутительно безучастно стоял Крисалис Хайвэймен в Fallout 2, в то время, когда вы отстреливались от десятка alien'ов? Машина воспринималась только как путь к экстренному спасению. В Fallout Tactics все иначе, мы катаемся по случайным локациям на верном стальном коне, оставляя за собой облако пыли, весело постреливая из всех стволов и давя не успевших разбежаться врагов, чиним броню и гоним дальше. Берегись пустыня! Споры о том, какая из машин лучше, не утихают на форумах и по сей день. Хаммер, конечно, безумно маневренный и быстрый, но броня его оставляет желать много лучшего; вездеход – отличная железная крепость на гусеничном ходу, если бы в игре не было бага, из-за которого он навсегда остается на третьей базе; танк мог бы стать ultimate weapon, но в него влезут только пять солдат, одного придется либо уволить, либо подставлять под пули.

Несколько сплетен от тетушки Interplay

Когда в январском интервью Крис Тейлор на вопрос "что дальше?" ответил: "это совсем другая история" мы, честно говоря, не совсем поняли, что он имел в виду. И только когда в финальной заставке FT прозвучали те же самые фразы, до нас дошло, что говорят о продолжении Fallout Tactics. К сожалению, неизвестно, будет ли эта другая история вообще рассказана.



Ситуация, которая сложилась после выхода игры, ставит в тупик даже матерых предсказателей будущих релизов с сайта Adrenaline Vault. Видимо, испугавшись прямо-таки лавины плохих рецензий, Interplay решила помахать шашками, по сети поползли слухи о том, что 14 East расформирована, а большинство сотрудников уволены. Через несколько дней, сменив гнев, на... ну не то чтобы милость, но малость поостыв, Interplay объявила о том, что 14 East работает над проектом (который, правда, уже успел выйти в Англии) - трехмерной стратегией Hostile Waters, от всякой там постапокалиптической тематики подальше. А через пару недель, когда Fallout Tactics буквально взлетел по лестнице продаж, боссы из Interplay начали задумываться о продолжении игры. Мы вряд ли услышим о разработке Fallout Tactics 2, хотя engine для него уже начинали делать в Microforte, но выход аддона к Brotherhood of Steel - считайте решенное дело. Потенциал движка не использован даже на половину, игра на пике популярности, народ жаждет мяса, новых пушек и миссий.

Зачем вы, девушки, стратежных любите?

Нельзя сказать, что это игра полностью оправдала наши ожидания. И уж тем более нельзя сказать, что она оправдала ожидания тех кто, сжав кулаки, надеялся на Fallout 3. Но как образчик тактической стратегии и тактики Fallout Tactics займет достойную нишу на соответствующей полке славы компьютерных игр. FT следовало бы хвалить только за то, что авторы сумели удержать тот тонкий баланс между достойной сложностью игрового процесса и геймплеем, не скатится в суетливое аркадное мочилово а-ля Abomination и выдержать фирменный постъядерный стиль.

Не ждите от Fallout Tactics сложной физической модели, реалистичных боев, глубины сюжетного действия и вы не будете обмануты. Лучше обратите внимание на отличную графику, драйв, шестиствольные пулеметы и разлетающихся в клочья врагов. Берите то, что игра дает в избытке, и не ищите того, чего в ней нет.

Dismissed!

НИМ

Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Владимир ВЕСЕЛОВ
Константин Подстрешный

Сводка главного командования

THE SIMS HOUSE PARTY

Жанр *The Sims*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Maxis*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium 300, 64 Mb RAM*



Не следует слишком часто навещать своего друга, дабы он не пресытился тобой и не возненавидел тебя.
Ахикар (VIII-VII вв. до н.э.).

Хорошо, когда приходят гости, очень хорошо, когда они приносят с собой торт, и просто замечательно, если в этом торте спряталась стриптизерша. Вы согласны? Тогда House Party – лучший add-on, который может придумать ваше воображение. Никто и не сомневался, что за The Sims и The Sims: Livin' Large последует еще одно дополнение (наверняка, их уже заготовлено парочка-другая). Так, по слухам, следующие The Sims подружатся с сетью. Представьте в Интернете поселок из пары сотен домов, в каждом из которых поселились практически живые существа. А увести у соседа хорошенькую дочку – святое дело!

Но это полумифические планы на далекое будущее, а пока коммерческий отдел Electronic Arts за 30$ с удовольствием снабдит вас The Sims House Party. Особенных новаторств набор дополнительных миссий (нет, не миссий, скорее "фишек") в игру не внесет. Ну, можно созвать всех соседей в гости и устроить шумную вечеринку, можно обставить комнату в тусовочно-тинейджеровском стиле или превратить в образчик культуры Дикого Запада. Правда, от пары рейверов, прущихся на кислоте, ваш домик не станет уютнее, как, впрочем, и от "электрического быка" (такое прыгающее седло, люди). Авторам бы углубиться в отношения между симсами, животных им домашних позволить заводить, собак-кошек всяких, или сделать, наконец, чтобы можно было приставать к горничной, а то это сексапильное глухонемое существо с упорством обреченного ворующее мешки с мусором меня расстроило. Вместо этого разработчики пошли по интенсивному пути: более 100 новых объектов, три свежих стиля оформления комнат да чемодан новых шмоток для ваших симсов. Больше, выше, ярче и, как это ни печально, пошлее. Вообще адд-он на диво какой-то сумбурный получился, на детей и носящих кепки задом наперед ориентированный, если бы не стриптизерша в торте – ох, и досталось бы ему на этих страницах, а так - хорошая игра.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Жанр *3D RTS*
Издатель *Rage Games*
Разработчик *Rage Games*
Требуется *Pentium II 266, 64 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium III 700, 128 Mb RAM*



С большим трудом удалось мне выцарапать эту игру из цепких лап Джобса (кто не в курсе, превьюшка по ней была в разделе Action прошлого номера). Однако после более тесного знакомства с игрой появились сомнения, а не напрасно ли я это сделал? Действительно, игра очень напоминает таких представителей новомодного течения "Реальных стратегий", как Battlezone II и "Железная стратегия" (особенно последнюю). Есть тут и карта, на которой можно отдавать команды войскам, а есть и возможность самому помахать шашкой. Вот только и то, и это сделано как-то не так.

Возьмем карту. Красивая, она, трехмерная и достаточно подробная, но почему-то отдавать команды юнитам можно только в режиме паузы. Как только вы переходите в стратегический режим, тут же автоматически время останавливается и все ваши (а также и неприятельские) войска замирают на месте и терпеливо ждут приказов. Ну а для того, чтобы увидеть выполнение этих приказов, нужно вернуться на поле боя и наблюдать за ним глазами одного из подчиненных. Странная система, я еще понимаю, когда что-то подобное применяют в игре из средневековой жизни, там и средств связи соответствующих не было, и командиры еще не осознали, что не дело стратегу самому по полю боя метаться. Но когда вы управляете суперсовременным авианосцем, не иметь возможности спокойно наблюдать за ходом боя с помощью голографической карты...

Второй режим - самостоятельное управление юнитом - тоже сделан не лучшим образом. В приличных "реальных стратегиях" мы имеем в таком режиме симулятор, тут же у нас налицо аркада, правда, продвинутая. Кокпита с приборами нет, степень повреждений показывается простой полоской, боеприпасы не ограничены, управление тоже крайне примитивное. Так что и этот режим заслуживает критики.

К достоинствам игры можно отнести, то, что подчиненные ваши обладают ярко выраженной индивидуальностью. В вашем распоряжении имеется несколько чипов, на которых записаны личности некогда живших реальных людей (между прочим, количеством этих чипов определяется численность вашего войска). Вставляя эти чипы в соответствующий слот той или иной боевой машины, вы как бы сажаете туда пилота. Причем ведут себя эти компьютерные личности так же, как их реальные прототипы. Кто-то умно, а кто-то не очень, одни подчиняются приказам беспрекословно, другие нет. Да и разговоры, которые ведут эти виртуальные пилоты, тоже носят отпечаток их личности.

Впрочем, не буду больше рассказывать об игре. Ее подробный обзор ждите в следующем номере, правда, не знаю в каком разделе. Проведем мы совместное с разделом Action изучение игры, а уж потом решим, куда точно ее отнести.

NORMANDIA

Жанр *Wargame/RTS*
Издатель *Lamb Software*
Разработчик *Lamb Software*
Требуется *P-166, 16 Mb RAM*
Рекомендуется *P-II 233, 32 Mb RAM*

Как вы думаете, на что был бы похож фильм с названием "Спасение рядового Райна, или Чип и Дейл спешат на помощь"? С одной стороны, вполне серьезное изложение событий высадки союзников в Нормандии, с другой же - куча мультяшных грызунов с криком "Спасатели, вперед!", отправляющаяся на выручку попавшего в беду рядового. "Бред собачий! Никому и в голову не придет снимать такое кино," – скажете вы. Не уверен. Выпустила же испанская команда Lamb Software игру, в которой попыталась органически соединить глубину и глобальность воргейма с мультяшностью и динамизмом RTS. Впрочем, у них-то действительно получился бред собачий.

Размах разработчиков просто поражает. В игре присутствуют абсолютно все соединения и подразделения обеих воюющих сторон, участвовавшие в Нормандской битве. Пехотные и танковые дивизии, корабли и самолеты, парашютисты и диверсанты. И всей этой массой войск вы должны руководить в реальном времени. То есть даже не в реальном (с этим можно было бы еще справиться), а в ускоренном во много раз. В результате оказывается, что ничем руководить вы и не можете. Как только ваши войска вступают в соприкосновение с противником, начинается невообразимая каша, даже разобраться где союзники, а где враги нелегко. Правда, есть возможность руководить боем в режиме карты, при этом игра превращается в некое подобие обычного, плоского воргейма, причем весьма примитивное подобие.



Интерфейс игры крайне запутан, на изучение всех кнопочек, менюшек и горячих клавиш нужно потратить немало времени. Венцом всего является так называемый мультиплеер. В нем игра идет как обычно (в реальном времени), но управление через равные промежутки передается от одного игрока к другому.

Создавая графику игры, разработчики явно вдохновлялись примером Sudden Strike. Вот только получилось у них какое-то адаптированное издание. Техника нарисована крайне примитивно. Особенно меня убили изображения кораблей, вместо транспортов времен Второй Мировой почему-то используются современные ролкеры и балкеры, а каждый эсминец выглядит как линкор.

Ну и последнее, весь этот бред зачем-то переведен аж на шесть языков и в главном меню можно выбрать любой из них. Правда, качество игры от смены языка ничуть не улучшается.

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGN

Жанр *RTS*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *Timegate Studios*
Требуется *Pentium II 300, 64Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium III, 128 RAM*

Сдается мне, что многие обозреватели быстренько окрестят эту игру "очередным клоном WarCraft'a" и поставят на ней жирный крест. Ну что же, определенное сходство Kohan'a с WC имеется, но имеются и весьма серьезные отличия. Причем отличия эти сильно влияют на геймплей.

Вот, скажем, такая достаточно простая вещь, как строительство. На местности вы возводите город, аванпост или деревню (можно все это и захватывать), все же остальные постройки (кузницы, лесопилки, храмы и прочее) строятся внутри поселения. То есть вам не нужно искать место, чтобы воткнуть очередное крайне необходимое здание, достаточно щелкнуть на нужной кнопке и где-то там за стенами города все построится.



Или система производства воинов. Тут нельзя создать отдельный юнит, только целый отряд. Понадобилась вам пехота – нанимаете пехотную роту, понадобились лучники – создаете стрелковую. Количество бойцов в отряде фиксировано, но, кроме основных бойцов, можно добавлять вспомогательные - конника, везущего во вьюках запасы, священника, лечащего бойцов прямо во время битвы, и так далее.

В бою каждый воин действует самостоятельно, но по общему плану. То есть если вы дали команду кого-то или что-то атаковать, то все бойцы данного подразделения будут атаковать эту цель, но каждый со своей стороны. Погибают воины тоже индивидуально, причем места павших бойцов занимают новые (для этого нужно отвести подразделение в особую зону возле родного города). Гибнет же окончательно рота, только если погиб ее командир.

Командиры тоже бывают разные - безликие капитаны и вполне конкретные герои. Капитаны автоматически добавляются, если вы формируете какую-то "256-ю С дула заряжающую" пехотную роту. А вот для создания элитарных подразделений нужны элитарные командиры.

Есть в игре и еще много интересных фишек, так что ждите подробного разбора в следующем номере.

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

Жанр *Worgame*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *Breakaway Games*
Требуется *Pentium II 266, 64 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 450, 128 Mb RAM*



Это не просто воргейм, а трехмерный реалтаймовый воргейм. Точно такой же, как Геттисберг или Антиетам Сида Мейера (говорят, даже, что Ватерлоо вообще сделано на движке Гетисберга). Все в игре также красиво, удобно и интересно (между прочим, некоторым отечественным разработчикам стоило бы поучиться, как нужно делать игры, в названии которых стоит слово "Наполеон").

Имеется весьма приличный tutorial, позволяющий въехать в игру без напряжения даже не слишком искушенным игрокам. В наличии и богатая справочная база, ознакомившись с которой можно узнать почти все о наполеоновских войнах вообще и о последней битве этих войн в частности. Там же можно получить сведения о всех частях и подразделениях, принимавших участие в битве при Ватерлоо (прежде чем принять командование над ними). Сделано все это в виде веб-страниц, красивыми картинками, так что просто полистать мануал и то интересно.

Особенно радует прекрасно проработанный AI. И ваши и неприятельские войска действуют весьма разумно, не плутают в трех соснах, стреляют, куда велено. Вражеские командиры тоже не совершают особых глупостей, так что сражаться с ними весьма не просто (особенно если вы решили изменить историю - добиться победы, воюя на стороне французов).

В качестве курьеза могу привести мнение одного из онлайновых журналистов, который сетует на то, что вместо шлифовки графики разработчики сосредоточились на отработке AI. По его мнению, поступи они наоборот, игра получилось бы гораздо лучше. Как видите, не так уж не правы те девелоперы, которые откладывают работы над AI напоследок. Все равно основная масса игроков в первую очередь обращает внимание на графику.

Напоследок хочу извиниться перед воргеймерами за то, что уже вторую игру жанра помещаю в "Сводку". Но, честное слово, рассказывать тут особо не о чем. Хорошая игра, добротная. Но на любителя.

MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION

Жанр *RTS*
Издатель *Hasbro Interactive*
Разработчик *Ciberlore Studios*
Требуется *Pentium 166, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 266, 64 Mb RAM*



Редкий случай, когда разработчики выполняют свои обещания и игроки получают именно то, что они и ждали. У нас в журнале была превьюха по этой игре, а потом еще и пара новостей, так вот все, о чем там было написано, подтвердилось. Все обещанные постройки, новые типы героев, заклинания имеются в наличии. Игра стала более красивой, где-то даже более увлекательной. Изменился ли геймплей? Тут все зависит от вашего стиля игры. Если вы привыкли трепетно относиться к вашим героям, пристально наблюдать за их ростом и продвижением, заклинание Change of Heart и наличие такой постройки, как Мавзолей, поможет вам продлить жизнь любимых персонажей. Ну а если вы относитесь ко всем этим рыцарям, паладинам и магам как к обычным юнитам и вместо погибшего тут же нанимаете нового, для вас все в игре будет как прежде.

Скажу пару слов о том, как организована новая игра. Во-первых, что бы там ни говорили и ни писали разные журналисты (и ваш покорный слуга в том числе), это самый настоящий адд-он. То есть для установки Northern Expansion требуется наличие на компьютере оригинальной Majesty. После запуска игры вы попадаете в привычный экран выбора, на котором не заметно никаких изменений. Найти их можно только после запуска кампании.

Старая карта как бы разрослась на север, и на этом добавочном северном участке находятся все новые миссии (в количестве двенадцати штук). Десять из них доступны сразу, к оставшимся двум (между прочим, они имеют новую степень сложности "Мастер") можно получить доступ после выполнения десяти предыдущих.

Как вы понимаете, на карте присутствуют и все миссии оригинальной кампании, играть их можно так же, как и прежде, но есть некоторые отличия. Новых построек там нет (если помните, доступные в каждой миссии постройки фиксированы), героев тоже, но вот характеристики некоторых из них изменились.

Вот, пожалуй, и все. Не знаю, будет ли подробный обзор игры в следующем номере, тут все от Маши зависит (она сейчас ее пристально изучает). Если сможет что-то новое в игре отыскать и убедит меня в необходимости поделиться с читателями своими наблюдениями, то обзор в журнале появится.

Михаил Рахаев

В сеттльменте не все спокойно



Эти маленькие толстые мерзавчики, именуемые сеттлерами, окончательно разуверили меня в том, что существуют долговечные идеи и концепции. Никогда им этого не прощу! Казалось бы, еще совсем недавно о жизни сеттлеров хотелось слагать многотомные трактаты. А теперь... При всем при том, что объективно игра не выглядит замухрышкой, иметь с ней дело – скука смертная. Получилась практически точная копия The Settlers III. И вроде как, по идее, это не должно быть такой уж большой бедой. Ну, копия, зато качественная, при всех атрибутах блокбастера, с неслабой рекламной раскруткой по всему миру. Вон даже особые "поселенческие" макароны в редакции валяются... Хорошая копия хорошей игры, а ощущения прескверные.

Долго думал, как "отомстить" злым сеттлерам. Следовало бы цинично поглумиться над выродившейся серией. Например, на полном серьезе написать об игре как о шутере, посетовать на отсутствие стрейфов, но похвалить за крайнюю кровожадность и безбашенную веселость. Хрясь! Как красиво сделана анимация поселенца, лишившегося в бою левого мизинца! Ба-бах! Такого драйва не было со времен выхода пасьянса "Косынка"! Круто, мужики! Все бегом в магазин за сеттлерами – самими сеттлеровитыми сеттлерами в мире!..

Была еще мысль написать обзор в стихах, или же концептуально заменить все запятые в тексте словом "Навуходоносор", или... Во! Самый привлекательный вариант – прислать в редакцию свой же обзор по The Settlers III из двенадцатого номера "Навигатора" за 1998 год. С минимальными косметическими поправками. А что такое? Почему Blue Byte позволительно многократно продавать одно и то же, а мне нет?!

Впрочем, знакомство с новыми Сеттлерами, на самом деле, не вдохновляет даже на издевательские литературные изыски. Потому как это никак не четвертая часть – адд-он, не более. А рассуждения о том, что зато, мол, сделано все "на уровне", будут только жалкими попытками выгородить вконец обнаглевших разработчиков. Ни по графике, ни по дизайнерской мысли особого движения вперед не замечено. Интерфейс кое-где улучшен – и на том спасибо. Наличие zoom'а радует, но никак не может считаться кардинальным новшеством. Отличия в игровой модели есть, но тоже крайне жалкие.

Рас у нас по-прежнему три – только названия чуть поменялись. Теперь есть римляне, индейцы майя (вместо египтян) и викинги (вместо азиатов). Плюс таинственная "темная раса", которой посвящена основная компания игры. Помимо изменения названий и картинок, никаких существенных метаморфоз поселения не претерпели. Ну, скажем, заменены поросята овцами – это и упоминать-то смешно.

Детальное изучение вопроса выявило не так уж много действительно принципиальных модернизаций. На мой взгляд, одно из главных – это пересмотр роли золота. В третьей части, если кто помнит, наличие "золотого запаса" в поселении довольно абстрактно и витиевато влияло на боевой дух армии в целом. Теперь по-новому, по-простому – золото необходимо для тренировки солдат более высокого уровня (три уровня плюс особые сеттлеры-командиры). Кроме того, появились поселенцы-лекари и введено такое понятие, как "доспехи". Разумно, хотя при имеющейся бестолковости битв – не особо нужно. Еще можно отметить появление так называемых eyecatcher'ов – разного рода памятников, бюстов и памятных табличек, которые украшают пейзаж и положительно действуют на проходящих мимо воинов и работников.

Вот, собственно, и все. Обидно, конечно, что для такой на первый взгляд мощной игры мы выделили всего страничку. Но она большего не заслуживает. И очередное описание концепции Сеттлеров вряд ли будет многим интересно. Игра предназначена закоренелым фанатам третьей части, а эти люди и так все знают. Еще, возможно, ее оценит кто-то из новичков, не отягощенных унылым осознанием вторичности продукта. Концепция-то по-прежнему сильна. Сильна, но не настолько, чтобы в Blue Byte могли вечно почивать на лаврах. При сегодняшнем их отношении к делу серия просто загнется. А не хотелось бы. По мне, лучше бы они в мирной инфраструктуре придумали чего-нибудь новое и интересное. И уже было бы не так беспросветно. 

▼ На берегах отчизны дальней..



Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■
Оригинальность	
Ценность для жанра	

Рейтинг 4.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Михаил Рахаев

В защиту "Европы"

EUROPA UNIVERSALIS

Жанр	Стратегия
Издатель	Paradox Entertainment
Локализация	Snowball.ru
Разработчик	Paradox Entertainment
Требуется	Pentium 266, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb
Multiplayer	Internet, LAN

Внимательный читатель наверняка уже заметил, что это уже второй обзор игрушки. Второй взгляд, так сказать. Или, если хотите, статья-опровержение. В предыдущем номере несчастную "Европу" раскатали по бревнышку. Не хотелось бы устраивать ненужных споров – каждый имеет право на собственное мнение. Верно было сказано – это стратегия "на любителя". Вот и надо донести до всех мнение того самого любителя. Не бывать тому, чтобы "Навигатор" к играм такого уровня спиной поворачивался.

На самом деле это было довольно неожиданно. Оказывается, я успел сильно соскучиться по подобного рода стратегиям. И с изумлением вдруг обнаружил: а ведь игр, подобных "Европе", сейчас вообще не делают. Вообще! Сплошные перепевы недопевов, сиквелы к адд-онам, гонка за тотальной трехмерностью, пережитки былого бума RTS, нашествие нового фаворита – жанра action/strategy... И миссии, миссии, миссии... Что в такой среде делать нам, энтузиастам-заумникам? Переигрывать в вечнозеленую Ц. или ждать чуда от какого-нибудь сиквела? Поправьте меня, если не прав, но, по-моему, последней масштабной стратегией "в старом духе" был Imperialism 2 (тоже, кстати, про век Путешествий и Открытий). И прошло уже больше двух лет в полной пустоте... Правда, был еще великолепный "Сегун", но это все же другой стиль. А "Европа" – Большая, Цивилизационная, Настоящая стратегия. Хотя и сделанная зачем-то в реальном времени. Ее выход – это событие в сегодняшнем игровом мире.

О жизни китайского императора

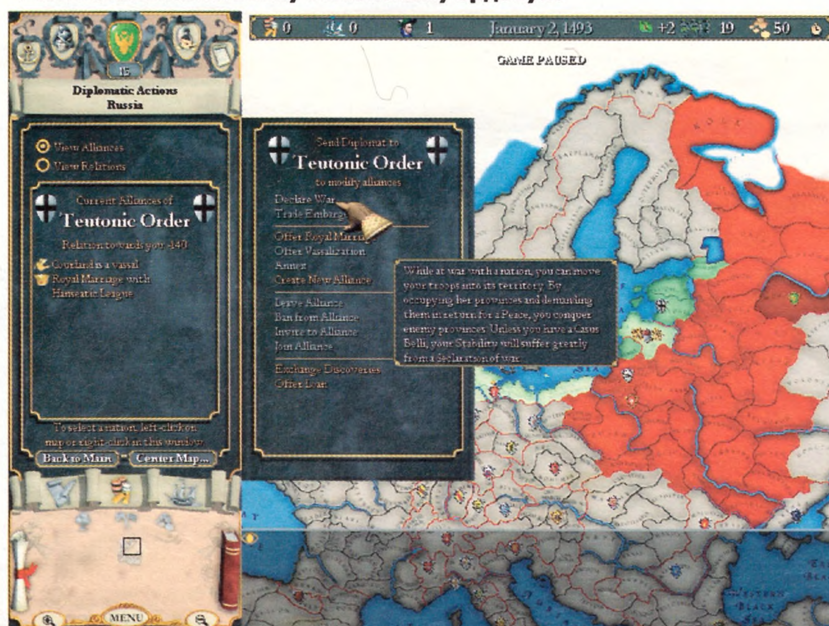
Мастодонтами жанра давно выведено золотое правило для масштабных стратегий – "все должно начинаться с малого". За примерами далеко ходить не надо. Бездна возможностей той же Цивилизации открывалась не сразу. Вспомните, в самом начале имелся лишь один отряд поселенцев... Первый город, первый отряд ополчения, первая открытая технология, первая стычка с врагом, первое восстание... В MoO, X-Com, Master of Magic и многих других замечательных играх то же самое. Правило простое и действенное, но о нем почему-то часто забывают. Пытаются сразу навалить на игрока кучу информации, поразить глубиной и обилием управляющих возможностей. Вот и "Европа" туда же. Из предлагаемых сценариев практически во всех надо с ходу "въезжать" в довольно сложную военно-политическую ситуацию. Будь то Северная война, Тридцатилетняя война или война за независимость США. Но есть так называемый сценарий Fantasia, в котором, как в старые добрые времена, по большой карте мира разбросаны восемь росточков будущих великих империй. Выбор причудливый: ирокезы в Северной Америке, инки – в Южной, империя Великих Моголов и Китай в Азии, Османская империя в Африке (старт в дельте Нила), Украина, Каталония и Ирландия в Европе. Одна стартовая провинция, небольшой начальный капитал. Тут-то можно и разобраться спокойно в том, как управлять делами, скажем, Китайской империи.

Если в общих чертах описывать заботы императора, то их, основных, три.

а) Набор воинов, строительство кораблей и, соответственно, передвижение армий и флотов. Игра в этом плане не так скудна деталями, как кажется на первый взгляд. Конечно, всего-то три рода войск (пехота, конница и - при достижении определенного уровня технологий - артиллерия). Но зато подробнейшим образом надо учитывать фактор снабжения армий продовольствием, климат, отношения с местными жителями и некоторые другие тонкие моменты. Можно, скажем, собрать огромную армию и направить ее покорять Сибирь. Но в отрыве от линий снабжения она развеется, растает как дым. Голод и болезни выкосят солдат, а оставшиеся замерзнут, стоит только наступить ноябрю-декабрю... Единственный выход – правильно рассчитывать, куда и сколько народу можно безопасно посылать. И когда лучше вернуть солдат на зимние квартиры. Это ж здорово! О таких, казалось бы, элементарных вещах в стратегиях не особо вспоминают. Дополнительная сложность полководца – до новых, неизведанных территорий армия добирается дольше, чем до уже открытых.

Аналогичная ситуация и с флотами. Три типа плавсредств – дешевые галеры, боевые и транспортные ко-

▼ А не объявить ли войну Тевтонскому ордену...



рабли, но тоже масса тонкостей. Скажем, отправить флотилию в кругосветное путешествие не так уж легко. Уничтожить корабли могут штормы и пираты, а главный враг – время. Каждый лишний месяц в пути неумолимо увеличивает показатель "потерь", что в конечном итоге приводит к уничтожению кораблей.

б) Колонизация новых территорий. Казалось бы, и здесь все примитивно, но со временем открывается масса нюансов. В год генерируется фиксированное число отрядов поселенцев (по 100 человек каждый), их за плату можно отправить жить в какую-либо приглянувшуюся провинцию. Но... Во-первых, действуют хитрые правила по отношению к территориям, не имеющим выхода к морю, – их можно заселять только при наличии по соседству наших провинций с числом жителей более 700. Во-вторых, каждый раз есть определенный риск неудачи колонизации. Поначалу, когда денег мало, это особенно неприятно. В связи с этим приходится тщательно сопоставлять выводимые программой проценты вероятности успеха и искать более предпочтительные пути развития. Наконец, в-третьих, нужно учитывать наличие в провинции коренного населения, его агрессивности. С миролюбивыми туземцами можно попытаться наладить добрососедские отношения и впоследствии, когда произойдет полная ассимиляция, получить приятный бонус в виде мгновенной прибавки к числу подданных империи. Хотя можно и просто вырезать "местных", дабы потом не было риска национальных восстаний.

Еще одна возможность – вместо колоний в нейтральных провинциях можно основывать небольшие торговые представительства. Делается это даже не ради дополнительного дохода, а чтобы подешевле "застолбить" территорию.

в) Строительство. Тут тоже выбор небогатый, но это, пожалуй, к лучшему, учитывая, что всего провинций не меньше тысячи. Есть многоуровневый апгрейд крепостных стен, ряд оптимизаций по сбору налогов, судебной системе и набору войск, несколько видов мануфактур и академия изящных искусств. Естественно, доступность тех или иных зданий определяется текущим технологическим уровнем державы.

Таковы основные заботы правителя в игре. Плюс еще целый пласт дипломатических и торговых операций. Кстати, денежный приход империи подсчитывается довольно мудрено. Редкая, надо сказать, игра – в ней статей дохода не меньше, чем статей расхода. Одних только налогов и торговых пошлин несколько видов. При этом каждая провинция имеет специализацию по какому-либо виду



▲ **Чтобы в полной мере оценить географическую одаренность авторов, лучше всего взглянуть на Сибирь и Дальний Восток**

продукции (специи, медь, зерно, сахар и т.д.). Имеется хитрый механизм подсчета мировых цен и еще более хитрая система распределения по так называемым центрам торговли, в результате чего немаленькая часть империи может подпадать под экономическое влияние соседних стран.

Основных расходных статей – две. Содержание армии и флота и долгосрочные вложения в развитие технологий, коих четыре направления: сухопутные войска, флот, уровень торговли, уровень инфраструктуры.

О жизни царя Ивана III

Иван III. О, это был замечательный русский царь! Жил с 1440 по 1505 год, был самым первым Государем Всея Руси, окончательно сбросил в 1480 году Ордынское иго, правил 44 года и, умирая, оставил сыну, без преувеличений, одно из самых могучих и развитых государств в Европе. Надо сказать, что мы на уроках истории любим уделять внимание разным неистовым личностям, вроде Ивана IV Грозного, и при этом всячески принижать Россию перед Просвещенной Европой. Мол, пока Петр не прорубил пресловутое окошко, мы и жили свиньи свиньями. Какая глупость! Да, четырнадцатый век начался для Руси набегами Тохтамыша, Тамерлана и Едигея. Нас, зажатых между татарами и польско-литовским княжеством, почти никто всерьез не воспринимал. Но, сто лет спустя, даже султан Баязет, перед которым трепетала вся Европа, считался с позицией Москвы. Просвещенной Москвы, заметьте.

▼ **Такую вот Китайскую империю создали с нелепым белым пятном посередке**



Впрочем, это все лирика. Разговор об Иване III я завел в связи со сценарием Grand Campaign. Исторические сценарии сильно отличаются от установок "Фантазии". И первое, что просто-таки поражает, – изначальная расстановка сил, сложная и очень близкая реальному положению в тогдашней Европе. Десятки больших и маленьких государств, начиная от грозной Османской империи и кончая маленькими независимыми городами-государствами вроде Пскова. Везде свои правители и свои амбиции – тут уж надо держать ухо востро и, помимо военной мощи, вовсю использовать дипломатию.

Дипломатия в игре, можно сказать, стандартная, хотя и имеет несколько интересных придумок вроде "династического брака" и отношений вассалитета. Вся же ее прелесть именно в необычайном обилии действующих политических сил. Кстати, для определения победителя в "Европе", если сценарий не предусматривает каких-то особо оговоренных условий, используется механизм так называемых победных баллов, которые присуждаются за выполнение миссий. Ивану III, скажем, предлагается на выбор несколько вариантов: удержать Москву, захватить Казань, объединиться с Данией в военный альянс, открыть Омск и так далее. Выполнил "миссию" – получай победные очки. Еще интересная деталь, касающаяся "Омска" (о безобразиях с названиями чуть ниже): Россия в самом начале, понятное дело, не имеет возможности заселять Сибирь – на пути стоят Казанское ханство и Орда, к тому же без выхода к морю поселенцы не генерируются (очень верная придумка, делающая задачу выхода, скажем, к Балтийскому морю действительно принципиально важной). Но потом – пожалуйста, сколько угодно. Хоть Сибирь, хоть Австралию – если прыти хватит, конечно.

За что ставят памятники

Славословие в адрес "Европы" еще не закончено. Должен отметить три великих вещи, за которые авторам данной игры можно ставить прижизненный памятник. Ну, или хотя бы бюст на родине...

а) Климат и снабжение армий продовольствием. Об этом уже написано выше: военные кампании в игре надо четко соотносить с наличием или отсутствием линий снабжения и временем года.

б) Религия. Могу вспомнить от силы две старых стратегии, где хоть как-то фигурировала религия. А в "Европе" это – один из важнейших факторов, влияющий как на политические взаимоотношения, так и на обстановку в провинциях. Задействованы разные вероисповедания, предусмотрены механизмы Реформации, возможны религиозные войны.

в) Аннексии. Еще одна удивительная особенность игры, аналогов которой не припомню вообще: здесь ввод войск на территорию сопредельного государства и даже успешное завершение осады вражеского замка отнюдь не означают, что провинция переходит в наши руки. Действует грамотный и исторически обоснованный механизм: пока война не закончена, о переделке политической карты речи не идет. Только после подписания мирного договора оговаривается, какие территории отходят к государству-победителю, а какие нет.

О жизни занятно-заумной "Европы"

Осталось рассказать о недостатках игры. Помимо того, что уже было сказано номер назад о графике и том, что "на любителя". Действительно, основной "негатив" игры, из-за которого ее может не понять и не принять прогрессивно настроенная геймерская аудитория, – сложность. На самом деле все не так уж заумно, но надо сидеть, разбираться. Кому неохота – никто не неволит.

Есть и другие недоработки. Много нареканий к удобству управления. Неотлаженное оно какое-то. Не хватает пары месяцев бета-тестирования. Путаная система отдачи команд, кошмарная пауза, отсутствие ряда крайне необходимых сводок и некоторые другие вещи не делают игру краше. К тому же все-таки смущает крайняя бедность в постройках и видах "юнитов"...

Еще одна головная боль – используемое деление мира на провинции. Где-то оно излишне подробное, а где-то, наоборот, огромнейшие территории обозначены "террой инкогнитой" и полностью закрыты для исследования. К тому же местами напрочь вышибают дух используемые названия провинций и городов – жуткая смесь исторических, современных и вовсе взятых из головы наименований.

И последнее. Сам процесс игры местами перерастает в занудство. Особенно это видно на примере сценария-"Фантазии". Слишком уж огромен здешний мир. Сотни провинций – восемь государств-конкурентов могут развиваться и расширяться столетиями, не задевая интересов друг друга. И хотя, по счастью, микроменеджмент не заедает, но все равно скучно. Гигантизм стратегиям тоже вреден, поэтому гораздо интереснее потом перейти к динамичным историческим сценариям.

Итог же будет такой: "Европе" – быть! Возможно, я в статье был излишне восторжен по ее поводу, но это вполне извинительный противовес имевшим место определениям типа "убожество". Игры такого плана редкость, их надо ценить. Да, совсем забыл сказать: первоисточник "Европы" – настолка. Весьма занятно: не каждый день увидишь гармонично выглядящую на компьютере конверсию настолки.

▼ Москва... И цены на зерно низковаты



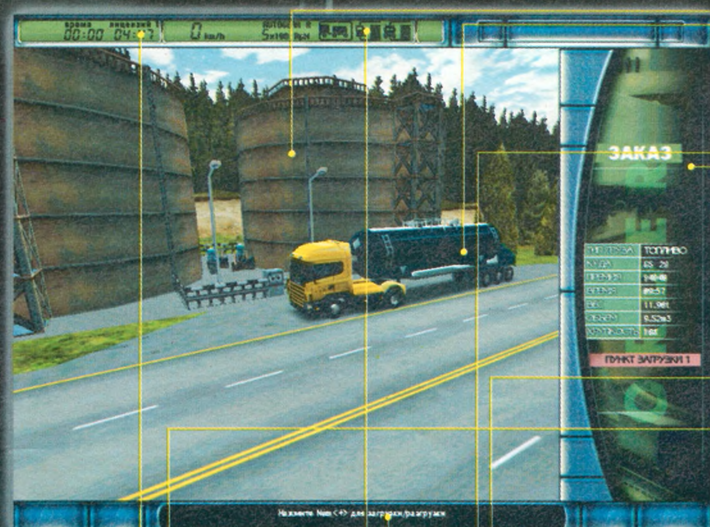
Игровой интерес	■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□□
Оригинальность	■■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■□

Рейтинг 7.8

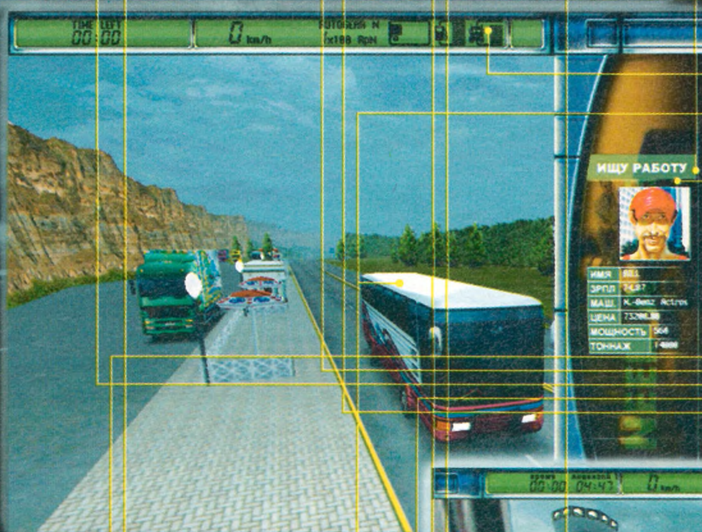
Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

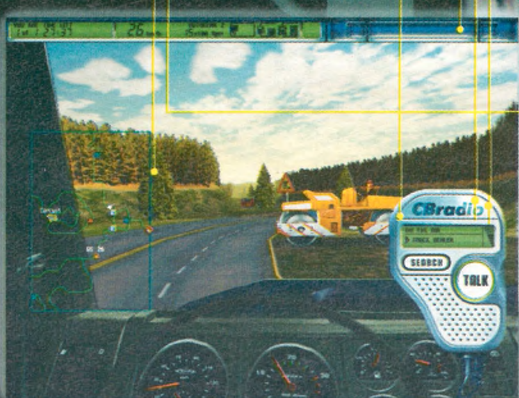


- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Милиция в игре штрафует за любую провинность
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер
- Система контекстных подсказок









1C® SoftLab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

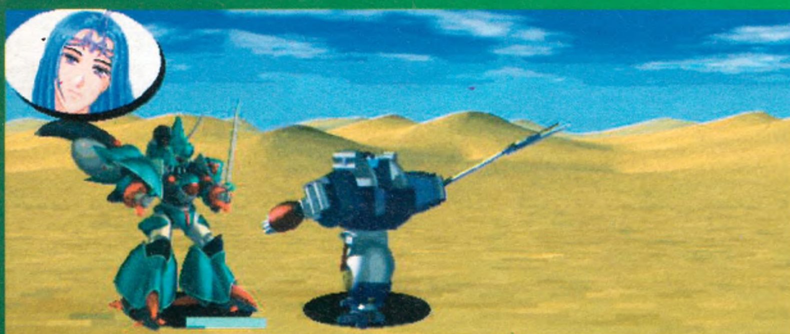
Дело седьмое: Аниме вторгается в стратегию. Стратегия сопротивляется

Маша aka Jennifer



BATTLE OF THE YOUSTRASS

Жанр TBS с элементамRPG
Издатель Darkland
Разработчик Darkland
Требуется 486-DX2 66, 8Mb RAM, 1 MB Video
Рекомендуется Pentium 75, 16Mb RAM



▲ Кто к нам с трезубцем придет, тот от мечей и погибнет!..

Для меня есть нечто родное и до боли знакомое во всех этих лупоглазеньких милашках с невообразимо модными прическами и роботах, являющихся воплощением идей гигантомании у создававших их творцов, то есть во всем том, что, по моему глубочайшему убеждению, и составляет аниме. Собственно, до недавнего времени нам ничего другого и не показывали, кроме дешевых мелодрам и не менее дешевых и оттого не менее убогих псевдобоевичков вроде всяческих Роботеков и Кенди-Кенди. И откуда, спрашивается, рядовому гражданину знать про глубинные сущности анимешной культуры? Так вот будем считать, что я являюсь представителем той прослойки общества, которую приводят в восхищение на скорую руку отрисованные громадные глаза и ломаные движения роботов-убийц.

Естественно, меня обрадовал и восхитил замысел разработчиков, решивших создать анимешную стратегию (только вдумайтесь в такое сочетание слов!). Я ждала красивых мультиков, истерик главных героев, армады боевой техники и филигранно выписанный сюжет. Хмм, какая игра может похвалиться таким? Хорошо, не филигранно, но добротно.

И вот она передо мной. Сейчас, вот сейчас раскроются все прелести этой игрушки!

▼ Типа комиксы



Дадим Оскара или погодим?..

Ролик, который должен ознакомить нас с историей мира, в который нам суждено окунуться, меня убил сразу и наповал. Я такое уже видела, но это было так давно... Слезы умиления я роняла на всем протяжении истории, показанной большим и красивым шрифтом на черном фоне... Но стоп! Там был еще огонь внизу, нарисованный! И он даже не шевелился!..

Выйдя из ступора, я запустила эту, с позволения сказать, заставку еще раз, дабы вникнуть в суть проблем. Итак, два государства, Крадлион и Уэлфрад, в одном население мирное, тихое, крестьянствующее, во втором все озлоблены, воинственны и голодны. Одно нападает на второе, и вот мы вступаем в игру.

Дело осложнено тем, что на стороне обеих армий присутствуют суперроботы, управляемые бойцами, которым подвластны стихии. Они так и называются - элементальные воины. И роботы у них большие, красивые и вооруженные всяческими файерболами, мечами и лазерами.

Но нам не доведется выступить в качестве полководца, отнюдь! Ведь главное в Battle of Youstrass – это люди и их отношения (вспоминайте, вспоминайте мультики, товарищи!). Будет и любовь, и ревность, и предательства, и нахождение пропавших родственников, и убийства бывших друзей...

Бравый вояка Рьюк, за которого вы начинаете играть, нашел в какой-то деревушке некую девицу Тиа. То, что было дальше, нетрудно предугадать. Они полюбили друг друга, и... Нет, девицу не похитили, как вы могли предположить. Напротив, открылось, что она один из сильнейших элементальных воинов мира и потому может сама кого угодно похитить. Ее наделяют человекообразным роботом веселых серебристо-лиловых оттенков, и она на пару с Рьюком спасает Уэлфрад.

Battle chess of Youstrass

Главная цель игры – убить всех и остаться в живых. Во всех миссиях против немногочисленной горстки наших будут бесчисленные армады врагов, разнообразие которых воистину огромно.

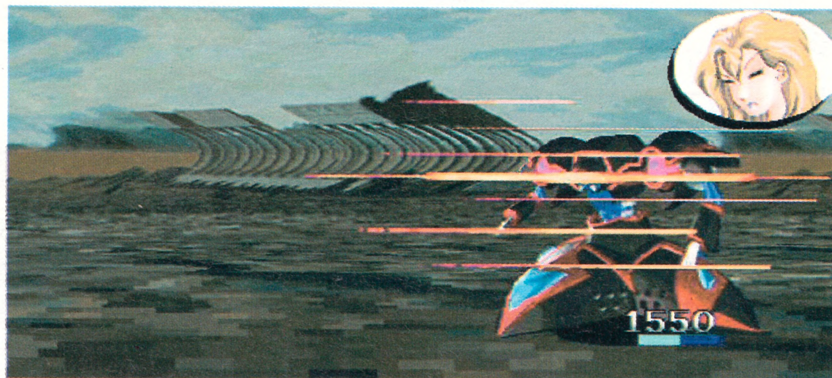
Миссия – это одна карта, на которой располагаются невразумительные кругленькие фишки, гордоименуемые роботами. Когда наступает ваш черед ходить, вы можете переместить свою фишечку к вражине поближе, использовать какую-либо специальную возможность в виде лечения либо чего еще или атаковать любым доступным видом оружия. После битвы ход переходит к вражине, и тот имеет возможность сделать все то же самое.

Битвы – это вообще отдельная история. Ужасно напоминают Воюющие Шахматы. Если кто не знает – это такие шахматы, где каждая фигура является человечком и, когда одна другую съедает, разыгрывается веселая сценка, где они забавным, но предрешенным образом дерутся. Практически результат битвы от вас никоим образом не зависит, потому как все, что можно сделать, вы делаете перед ней, а потом наблюдаете ролик...

Что можно сделать перед битвой? Выбрать оружие, от которого зависит шанс попадания и урон, использовать различные бонусы, предоставляемые элементальными ресурсами (обнаруживаются на трупах врагов), попробовать уклониться (то есть вы не сможете использовать оружие, зато повысится шанс избежать атаки).

Вся игра завязана на этих самых элементальных ресурсах. Исход битвы частенько зависит от того, на какой земле вы стоите; скажем, если ваш робот весь из себя огненный, то лучше загнать его в горы, где он элементарно расправится со всеми врагами, а ежели он пропитан водяной магией, то ему прямая дорога в речку. И так всю игру.

А ролевой элемент в игре заключается в собирании всяческих элементальных ресурсов и навешивании их на своих роботов. Еще роботы повышают свой уровень, когда убивают достаточно много других роботов - у них увеличиваются показания маны и хитпойнтов. А что, вы еще чего-то хотели?..



▲ Хреновенько девушке под Meteor Shower!

Сюрприз для избранных

Вы, конечно, уже успели рассмотреть скрины. Успели поразиться аскетичности оформления и всласть его поругать. Наверное, и приставки помянули. Кстати, правильно помянули. Достаточно сказать, что сохраняться во время миссии можно очень редко и, скажем так, неудобно.

Единственное, что радует взгляд, – это непосредственно ролики, где запечатлены битвы. Но, как бы это помягче выразиться, радуют они взгляд исключительно своей непохожестью на карту с фишками, и вы глубоко заблуждаетесь, думая, что это нечто из ряда вон выходящее.

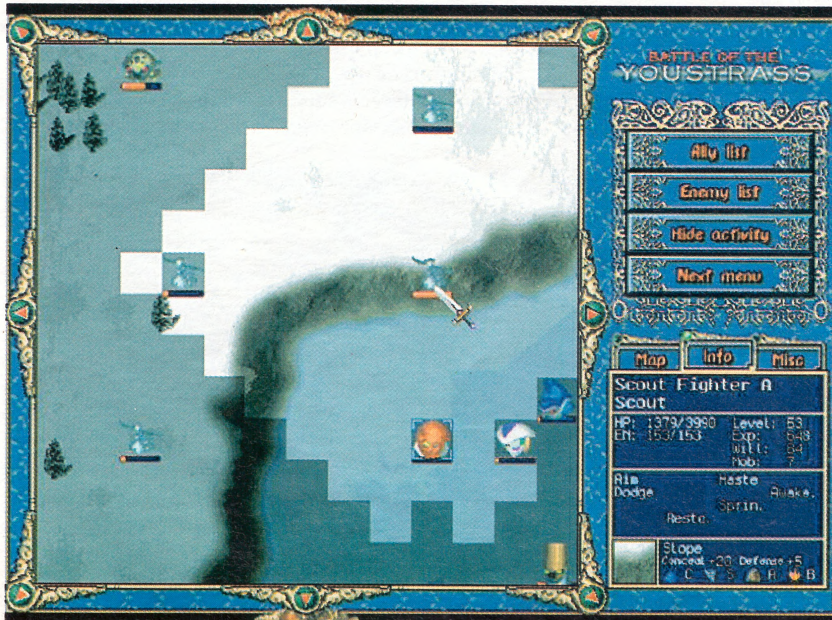
Но прошу вас обратить пристальное внимание на системные требования. Вы никак не можете понять, что это за циферки 486-DX2 66? А это были такие компьютеры в прошлом веке, еще до появления Pentium'ов. И 8-16 мегабайт оперативки отнюдь не опечатка, игре действительно больше не нужно. Так вот, если вы обладаете такой антикварной машиной, именно вам эта игра и подойдет. Скорее даже не подойдет, а пойдет. Также прошу отметить – никакого ускорителя для нее не требуется.

Звуки и музыка в игре есть. И не мечтайте, живой речи вы не услышите, зато назойливый мотив из роликов битв вас будет преследовать очень долго.

В общем, игра произвела на меня двоякое впечатление. С одной стороны, все достаточно скверно – графика, примитивность действий... А с другой стороны, все совсем скверно. Потому как снабдите шахматы самой наипримитивнейшей графикой, и играть все равно будет интересно. А в BotY играть совсем не интересно. А проходить ее только ради сюжета не хочется. Такая вот загадочная игра.

Ним

▼ Караул! Окружили! Фишки слева – самые опасные!



▼ Синенький, в центре экрана – это Хьюбен Дрэйк, один из крутейших роботов Уэлфрада



Игровой интерес ■■■■■□□□□□
Графика ■■■□□□□□□□
Звук и музыка ■■■□□□□□□□
Оригинальность ■■■■■□□□□□
Ценность для жанра ■■■■■□□□□□

Рейтинг 4.8

Время освоения: от 5 минут
Сложность: колеблется
Знание английского: желательно

Старшина Степанов

Fallout Tactics

BOS
Bunker Alpha

Brahmin Wood

Сутью разглагольствований генерала Барнаки является следующее: на небольшую, но довольно зажиточную деревушку, расположенную неподалеку от нашего бункера, наложила лапу какая-то отмороженная братва. Где учинила погром и безобразия. Деревенский Старейшина довольно быстро смекнул, что независимость в наше неспокойное время – понятие крайне относительное и что надо срочно менять "крышу". Естественно, лучшей защиты, чем расположенный рядом лагерь Братства Стали, не найти, и генералу поступил запрос на "контрнаезд" от "колхозников". Так как большие дяди в энергодоспехах занимаются большими делами, то на разборку с бандюгами посылают вашу команду новичков. Помимо вашего героя, которому выдали со склада легкий штурмовой автомат MP5 и топорище, в отряде у вас еще две физиономии: Farsight – это ваш потенциальный снайпер, а Stich – военно-полевой доктор.

Рядом с местом вашего появления на карте, в каких-то развалинах, кукует старейшина деревни. Если хотите, можете поговорить с ним. Он уже окончательно созрел для того, чтобы вывесить над своей резиденцией флаг Братства, как только оттуда будет "выселен" главарь банды рейдеров. Ну что ж, начинаем антитеррористическую операцию.

Переходите через мостик и начинайте выметать злобных бандитов и не менее злобных бандитских собак. Вся деревня огорожена весьма протяженным забором, и вашей команде надо двигаться по часовой стрелке. За мешками с песком чуть севернее будет запертая дверь, ключ от которой можно "одолжить" у типа в палатке рядом. Используйте засаду, чтобы грохнуть его быстро и без проблем.

Затем надо будет пройти через комнату, по которой мечется насмерть перепуганный рейдер. Будьте осторожны, так как какой-то хитрец залег за бортиком и караулит ваших бойцов. Чтобы обезвредить кемпера, аккуратно поставьте рядом с ним вашего автоматчика или Стича с дробовиком. Когда ваш снайпер будет вгонять пули в прискакавшего с севера бобика (трах-тибидох – бобик сдох), хитрый рейдер (большой любитель животных, наверное) не сможет смириться с гибелью собачки и приподнимется...

Чуть дальше вас будет ждать уморительное зрелище: в каком-то загончике мирно храпят одна рейдерша и два бобика. Только что не в обнимку. Включайте оборонительный режим и осторожно подходите поближе. Затем включайте "агрессию" и делайте так, чтобы этого храпа больше не было.

Пройдя через загон с брамами, заходите в большой сарай, в котором сидят плененные "колхозники" под присмотром пары-тройки бандитов. Пожалуй, лучше зайти внутрь с севера, чтобы не поранить кого-нибудь из жителей и чтобы бандюги не успели добежать до ваших людей.

В следующей палатке будьте осторожны, потому что вход в нее держит под прицелом притаившийся в уголке рейдер (с гарпуном стоит, гад!). Его можно разглядеть из-за камней чуть левее.

Продвигаясь дальше против часовой стрелки, не поленитесь слазить по вертикальной лестнице на небольшой снайперский "насест" в развалинах. С него открывается поистине великолепный вид. В том числе и на притаившихся врагов. Осторожно ведите людей дальше через развалины, так как в них может быть пара засад, и выводите их на открытую лужайку перед большим сараем, в котором сидит главарь со товарищи. Драться придется со всей этой братией на близких дистанциях, потому что во внутренних помещениях есть перегородка. Потихоньку подводите людей к ее краям и, набрав побольше воздуха, начинайте орать "Всем лежать!!!", сопровождая эти вопли пальбой из разнообразного оружия. Главарь что-то булькнет про то, что "кто это там посмел" и все такое. Выбивайте дух их него (он в красной броне), из его приспешников и получайте уровень. Еще один хмырь сидит за домом, не забудьте и ему закатать в репу. Набирайте трофеев (сундук в сарае сможет открыть Farsight, если вы дадите ей набор отмычек) и чешите к тому месту, где вы оказались вначале. Можете подрулить к старейшине. Он просто счастлив и, захлебываясь от восторга, будет говорить много всего хорошего. Все это можно свести к банальному: "Братство – рулез!". Кто бы сомневался.

На северо-западе от старейшины, за каньоном, сидит еще и местный шаман. Он готов подарить мешочек с лечебными кореньями. Использовать это зелье не советую, потому как окосеете немного.

Вот теперь заводите свою команду на зеленый прямоугольник и переходите в стратегический режим.

* * *

Путь до бункера Братства не долог, и путаться под ногами у вас, скорее всего, никто не будет.

Чтобы понять, где в бункере что находится, откройте карту в ПИП-Бое.

Удивительная это организация – Братство Стали. Ну, сами посудите: вы рубитесь с врагами, рискуете, выполняя приказы начальства. Затем приходите на свою базу, где никто и не подумает подлечить ваших людей и выдать хотя бы один цинк с патронами. Никаких премий и материальных поощрений. Все – только за ваш счет, а еще и обдерут как липку. Единственным исключением из этого героизма на хозрасчете является бесплатный набор рекрутов в команду (ну и рожи там...). В общем, спихивайте все ненужное барахло у одного из "братьев" (пусть этим процессом занимается тот, у кого самый большой показатель бартера) и идите на доклад к генералу.



Freeport

Рейдеры оказались воистину отмороженными, и до них не дошло, что бодаться с Братством Стали – занятие абсолютно бесперспективное и вредное для здоровья. Эти идиоты посмели утащить Старейшину на свою базу, и вашей команде дан приказ провести тотальную зачистку логова бандитов и спасти деревенского начальника из их лап. Выявить осиное гнездо рейдеров помог наш информатор, которого вы можете обнаружить на месте. Он будет одет в красный армор, и надо постараться, чтобы стукач не попал под огонь. Поговорите с ним, но так, чтобы никто это не видел. Еще команда разведки засекла что-то металлическое в северно-западном углу лагеря бандитов, и от греха подальше лучше это "что-то" уничтожить.

Лагерь рейдеров и вашу команду разделяет ров, перебраться через который можно в трех местах. Слева и справа от большого моста будут лесенки. Но не спешите чесать сразу на другой берег, так как там ошивается несколько бандюг. Доставайте охотничьи винтовки, как самые дальнобойные, и начинайте кромсать всю эту братву с дальних дистанций. Побегайте по западному берегу, и вы сможете разглядеть новые мишени. Затем перебирайтесь через ров.

Информатора вы найдете в развалинах на юге. Убедившись, что никто не подслушивает, он сообщит, что банда недавно вернулась из рейда и после приличного возлияния большая ее часть дрыхнет по палаткам. Любителям тихо поработать ножичком открываются соблазнительные возможности. Но спящих бандитов можно великолепно обрабатывать и другим способом: подходите к храпящему рейдеру вплотную, наводите дробовик и жмете курок. Бедолага подлетает, делает в воздухе полный пируэт, а вниз шлепается то, что осталось.

В центре лагеря, где находится большинство палаток, надо будет действовать аккуратно. В трех местах установлены сирены, и если вас засекут, то боевики кинутся в первую очередь включать их, чтобы на уши поднялся весь бандитский лагерь. Можно, конечно, поиграть в некую версию Commandos, но у вас должна быть уже серьезная команда, и тогда будет не очень сложно перестрелять всю эту банду. Главарь после тревоги возопит, что, мол, поднимайтесь, бездельники, в лагере враги орудуют, но сам благоразумно останется в своей палатке.

Если воюете в реальном времени, быстро реагируйте на изменяющуюся обстановку, чтобы молниеносно переключать ваших бойцов с дальнобойных ружей на дробовики или автоматы, если какой-то тип подбежит со своей шипастой дубинкой слишком близко.

Затем выкуривайте главаря из его "апартаментов" (хорошо подходит для этого коктейль Молотова) и начинайте набирать трофеи. Старейшина стоит в одной из палаток и готов дать деру в северо-восточном направлении, как только вы обеспечите безопасный коридор.

Грохнув главаря, вы найдете ключ от кутузки, где бандиты держат пленницу. Освобождайте Рипли, и теперь вам осталось проверить "что-то металлическое" в северо-западном углу. Это будет огромный самогонный аппарат. Нанесем удар по пьянству в регионе и разнесем агрегат вдребезги!



Обшарив все закутки и нагрузив людей трофеями, выводите старосту и покидайте опустошенный лагерь. В северо-восточном углу карты, там, куда драпанули пленники, возникнет зеленый прямоугольник, вежливо приглашающий вашу команду двигаться на базу.

Rock Falls

В этой миссии у вашей команды будут две задачи: окончательно зачистить главную "малину" рейдеров, включая ликвидацию двух главарей, и заграбастать какую-то техническую диковинку, которую рейдеры неизвестно где сперли. Братство Стали, все из себя сплошь научно-техническое, питает вполне естественную слабость ко всяким техническим девайсам и пройти мимо очередного экземпляра научной мысли просто не в силах.

Начинаете вы на закрытой позиции, и у вас есть возможность подготовить людей. Логово бандитов находится за высокой стеной, и у вас есть три способа проникновения внутрь периметра. Первый – это массивные центральные ворота, за которыми ваших людей ждет свалка, как только эти ворота откроются. Второй путь – через пролом в юго-восточной части стены. Там засада. Вы будете проходить мимо каких-то руин, в которых прячутся угрюмые типы с автоматами. К тому же, миновав пролом, вы окажетесь на минном поле. Третий вариант – проникновение через дверь на северной части стены. Там тоже полно бандерлогов, и без пальбы не обойтись. Через какой вход залезать к рейдерам в гости, решать вам, но лично я завалился через парадный. В конце концов, охотник – я, а не бандиты.

Но пока вам необходимо перебить внешнюю охрану, которой здесь немало. Особо опасайтесь ребят, засевших за мешками с песком. Их неплохо уничтожать, играя в режиме реального времени. Пока один из ваших людей скрытно подползает с дробовиком наперевес, остальные с охотничьими ружьями не дают врагам и носа высунуть.

Если последуете моему примеру и пойдете через главный вход, предварительно уложите своих людей на землю. На вас сразу попрет толпа, и придется разгонять весь этот сброд очередями. Огонь картечью из дробовика тоже приветствуется.

В южной постройке, рядом с "обезьянником", вас поджидает гангстерша с косичками. Это главарь. Валить, не мешкая. На трупе найдете ключ и сможете освободить того деревенского шамана, который подарил вам лечебные корешки в первой миссии. Его, оказывается, тоже бандюги сцапали.

Теперь можно завернуть в северную избушку, где держит оборону другой крутяк. Берегитесь хитреца за углом справа. На восток от этого заведения будет небольшая кутузка. Ключ от двери вы найдете на одном из рейдеров в небольшой хибаре неподалеку.

Поговорите с пленником, и он даст вам ту штуковину, о которой спрашивали в Братстве. М-да. Где-то мы это уже видели... Воспринимайте этот артефакт как маленький намек на прокачивание навыка обращения с энергетическим оружием.

Тем не менее, не забудьте забрать пленника, когда закончите все остальное. Только имейте в виду, что теперь засада около южного пролома переместилась к воротам и вам необходимо будет обеспечить безопасный отход пареньку.

Теперь идем дальше, на восток. Сойдя с асфальта на землю, бойтесь рейдера в строении справа: он хорошо кидает гранаты.

Если вам не очень жаль двухголовых коров (все равно ящур выкосит), то откройте калитку в сарай и скотинка помчится пастись на минное поле. Можно смело вычитать две минные ловушки и две брамы.

У вас уже должен быть ключ от будки с рубильником, который открывает последние ворота к боссу всей этой братии. Он вместе с несколькими боевиками засел в двухэтажном доме. Дверь наглухо заперта, и вам придется идти че-

рез балкон. Остерегайтесь засад, которых здесь полно, и спускайтесь по внутренней лестнице на первый этаж. Внизу будет босс и двое подручных. Открывайте огонь на поражение, и можно считать, что организованная преступная группировка больше не угрожает региону. В помещении находится аппетитный сейф, но навыка работы с отмычками 25 (самый больший в моей команде) для него оказалось явно недостаточно, и что там внутри, я так и не узнал.

Если есть желание, то можно прогуляться на север карты, чтобы пугануть остатки банды и собрать дополнительные трофеи. Этих парней здорово отстреливать со стены, если не в тягость карабкаться по лестнице.

Забирайте пленника, отдавшего вам механический сустав, и, прихватив трофеи, ступайте к выходу.

* * *

Генерал Барнаки дает вам приказ переместиться в бункер, находящийся южнее, для дальнейшего прохождения службы.

BOS Bunker Beta

Macomb

Братство расширяет свое присутствие в регионе, и перед руководством встала проблема защиты коммуникаций. По окрестным горам-долам бродят всевозможные шайки, охочие до чужого имущества. Особо опасным стал городок Макомб, где всякий сброд потрошит все проходящие конвои. Этот беспредел пора прекратить, и вашу команду отправляют наводить порядок на большой дороге.

Не успеете вы оказаться на месте, как вас коротко ознакомят с обстановкой и подарят бронированный Хаммер. Вмещающий всю вашу команду из шести персон джип навсегда переходит в ваше пользование. Берегите машинку и чините по мере надобности.

Сажайте свою банду в автомобиль, теперь вы получите возможность отстреливать врагов при полном комфорте и в относительной безопасности. По крайней мере, вам не надо думать над расстановкой бойцов с учетом пальбы из автоматического оружия или дробовиков. Поехали!

Бандюги устроили в городке несколько “таможенных постов” у закрытых ворот. Ясно, что налоговые сборы превышают сто процентов, но в этот раз гангстеров ждет большой облом. Мало того, эти “таможенники” сами отдадут все, что имеют, после того, как склеят ласты под вашим дружным огнем.

Подруливаем к первым воротам, даем пару залпов по притаившимся справа в постройке бандерлогам и высаживаем из джипа бойца, чтобы собрать трофеи и дернуть рубильник внутри дома. Первые ворота открыты. Сажаем человека обратно и жмем на газ до ворот №2, сметая с окрестных крыш всякую, не в меру воинственную публику.

Рубильник, открывающий ворота, находится за запертой дверью, и ключ вы найдете в сундуке на крыше северо-западного дома, там, где за мешками с песком сидел стрелок. Об этом же ключе вам расскажет вконец оголодавший рейдер, который сидит у ворот справа. Не получив от ваших людей пищу, он откроет пальбу. Так что будьте поаккуратнее с ним.

Но вот за вторыми воротами вас ждет серьезная засада. За мешками с песком сидят пара кадров, один из которых вооружен ракетницей. Еще один тип, кидающий гранаты, прячется внутри постройки. Чтобы свести повреждения машины к минимуму, надо действовать молниеносно. Утапливаем в пол педаль газа и на полной скорости подлетаем к засаде, чтобы даже ваши самые слабые стрелки вели эффективный огонь. Главное – не дать выстрелить ракетой по джипу и, если повезет, также быстро завалить метателя гранат. Теперь, когда будете высаживать бойца жать третий рубильник, отправьте его в библиотеку чуть южнее. Там обитает “книжный червь”, весьма нервный, надо сказать, потому что какие-то подонки утащили у него очки. Надо будет сделать доброе дело, не так ли?

Около четвертых ворот на джип кинутся озверевшие горожане и начнут обстреливать Хаммер камнями. Им же хуже. Рубильник, открывающий четвертые ворота, находится в постройке слева, на маленьком балкончике. Забавно, но это здание суда. Внутри – злющие “присяжные”, которые, только дай им волю, тут же “пропишут” вашей команде смертную казнь. Тех троих, что расположились в зале заседаний, лучше гасить со второго этажа, так как там есть внутренний балкон.

Открыв четвертые ворота, не спешите рулить на автомобиле дальше. Видите – на углу мина валяется? Ее, наверное, просто не успели установить. В описании этого “сюрприза” сказано, что средних размеров автомобиль взлетает с ее помощью на высоту около метра. Вам это надо? Поэтому осторожно продвигайте вперед бойца и, как только он увидит установленную мину, приказывайте расстреливать ее с безопасного расстояния (ctrl+правая кнопка мыши). Не стоит играть в рулетку с взрывным устройством и пытаться его обезвредить другим способом. Оно того не стоит. Когда мины перестанут попадаться, можно снова усаживаться в Хаммер и продолжать веселье, от которого вас отвлекли. Не пропустите только здание с разлитой зеленой дрянью. Там, помимо пары боевиков, вы сможете найти в сундуке очки. Отнесите их библиотекарю и, отдав их, “по бартеру” получите небольшой мануал о минах и прочих ловушках.

Пятые, последние ворота, можно даже и не открывать, так как можно, обогнув дом, проехать по боковой улочке. Расстреливайте бандитов и баррикады, но будьте осторожны в финальной точке. На маленьком балкончике, почти карнизе, залег тип с ракетницей. Пошлите туда своего бойца, чтобы отнять ракетницу и надавать пинков последнему бандиту.

Набирайте трофеи, сажайте команду в Хаммер и заводите джип на зеленую полоску выхода.

Preoria

Не самая простая миссия, прямо скажем. Грубой силой, по крайней мере, не везде получится пройти. Но все по порядку.

Братство, создавая новые образцы оружия, испытывает острую потребность в Fusion батареях. Производство их, разумеется, будет налажено несколько позже, но нужны они уже сейчас. По данным разведки, одна деревушка расположилась над старым военным хранилищем, где должны быть искомые батареи (вам надо будет принести три штуки).

Над вигвамами деревушки нависает небольшое плато, по которому ползают несколько скорпионов. Там лежат несколько мертвых рейдеров, и если хотите пошарить по карманам убитых, то можете слазить по лестнице наверх.

На входе стоит местный вождь, с которым можно немного поболтать и произвести нехитрый бартер.

Но вам надо спуститься в подземный комплекс по вон той лестнице на севере, вокруг которой установлены три защитные турели в закрытом состоянии. Эти отключенные (пока) устройства нависают над северной частью деревни, что рождает нехорошие предчувствия. Небезосновательные,



надо сказать.

Так или иначе, а в подземный комплекс лезть придется. Осторожно спускайтесь по лестнице и готовьтесь встретить первого скорпиона, который притаился за углом. Не подпускайте его вплотную, а то потом антидотов не напасетесь. Теперь вам предстоит сражение с ядовитыми жуками двух разновидностей. Те, что побольше, умеют не только кусаться, но и запросто плюнут ядом. Как вы будете действовать в коридорах и комнатах – дело ваше. На мой взгляд, лучше зачищать помещения одним штурмовиком, а не толкаться в тесных проходах большой толпой. По крайней мере, так вы сможете на всю катушку использовать автоматический огонь, не боясь зацепить кого-то своего.

Идите по правой стороне и, пройдя пару засад жуков, доберетесь до маленькой комнатушки с книжным шкафом, пошарив по полкам которого, найдете желтую карточку доступа. В холодильнике рядом – пара антидотов, кстати.

Возвращайтесь на основной путь и пробирайтесь дальше по часовой стрелке, отстреливая гигантских насекомых. В кабинете, помимо жука, изображающего начальство, имеется запертая желтая дверь. Та карточка, которую вы нашли, как раз ее отпирает. Первая батарея лежит в синем шкафчике. В запертом сейфе – револьвер M29 и патроны к нему. Идите дальше на юг и проходите самооткрывающиеся двери. Но вот проход дальше закрыт, так как последний обитатель этого хранилища был, по-видимому, весьма дисциплинированным работником и, уходя, он выключил электричество на пульте здесь же. Дергайте рубильник, электричество будет подано на освещение комплекса и автоматические двери. Все бы ничего, но запитаются также и защитные турели, которые, совсем сбрендив, будут открывать огонь по всему, что шевелится. Даже не пытайтесь их уничтожать. С тем вооружением, что есть у вашей команды, это совершенно бессмысленное занятие. Придется немного поиграть в кошки-мышки, где вашим людям придется в этот раз быть мышками. Защитные турели выдвигаются на несколько секунд, а затем на то же время утапливаются в своих гнездах. Придется использовать эти моменты, чтобы пробегать от одного укрытия к другому. Всевозможных ниш, нагромождений ящиков здесь полно, и вот так, перебежками, можно продвигаться, не получая ранений. Жизнь, конечно, серьезно осложнилась, но никто вам легкой прогулки не обещал. Когда минуете две первых турели, будьте осторожны, так как за аркой по углам притаилась пара скорпионов. Не нарвитесь. Южнее ищите на карте второй синий шкафчик с батареей, (он находится в каком-то темном коридоре), путь к которому вы будете пробивать через засады скорпионов (одна тварь сидит непосредственно перед шкафчиком). Теперь вам нужно достать третью, последнюю батарею, но сделать это будет сложнее всего. Третий синий шкафчик находится в западном аппендиксе комплекса, двери в который пока закрыты. Чтобы устранить эту проблему, надо дернуть рубильник в юго-восточной комнате, где торчат какие-то механизмы. Подступы к рубильнику простреливает турель, но за одной из штуковин непонятного назначения можно спрятаться и выждать момент для безопасного броска.



Вообще-то, стоит, как следует, обшарить все помещения, так как здесь можно найти много всего полезного, включая, к примеру, сумку доктора и модернизированную кожаную броню. M16 к данной категории отнести все-таки сложно, так как убойные характеристики у AK47 несколько лучше, да и патронов 7,62 мм в игре изобилие. А для дальних расстояний подходит охотничья винтовка, пока вы не найдете снайперскую.

Теперь, когда проход в западный сектор открыт, вам останется дернуть еще один рубильник в “предбаннике” и столкнуться с непростой дилеммой. До сих пор, похоже, были активированы только турели, размещенные внутри комплекса. Теперь же через десять секунд, включатся и внешние, на поверхности, и население деревушки попадет под жестокий обстрел. Если вы не хотите, чтобы полегло мирные люди, то действовать придется очень быстро: ставите одного бойца у рубильника и готовите штурмовика для прорыва, предварительно максимально его разгрузив, так как трофеев ему предстоит набирать полный рюкзак. Когда рубильник будет включен и двери откроются, гоните штурмовика мимо турели до какого-нибудь укрытия. Не дожидаясь, пока истекут десять секунд, выключайте рубильник. Так, в два-три прохода, вы сможете провести штурмовика через автоматические двери. Если оставите рубильник включенным, то из-за возникшей перегрузки турели будут работать только на поверхности. Поэтому решайте сами, что выбрать: проблемы у вашей команды или несколько убитых мирных жителей.

Пробирайтесь перебежками на юго-запад к двери в большой зал, находящейся не то в каком-то зеленом тумане, не то имеющей соответствующую подсветку. Это, наверное, оттого, что там сидят большие ядовитые жуки, один из которых особо большой и особо ядовитый. Открывая дверь, имейте в виду, что она, похоже, на пружине и через пару-тройку секунд самостоятельно закрывается. Чтобы не барахтаться, тратя бесценные секунды на ее открывание, действуйте следующим образом: забегаете в зал, даете две-три очереди по огромным насекомым и тут же спешите назад. Открываете дверь снова и повторяете трюк, пока не выбьете самых агрессивных жуков. Затем расстреливаете с дальнего расстояния “главаря”. Он ведет себя крайне пассивно и будет реагировать только тогда, когда вы неосторожно подойдете к нему вплотную. Но такого удовольствия мы ему не доставим. Забирайте третью батарейку, вычищайте все окрестные шкафчики и - назад. Если вы пожалели аборигенов, то повторяйте трюк с включением рубильника, теперь уже для выхода вашего штурмовика.

Перебежками выводите людей на поверхность (лучше пробегать мимо турелей не толпой, а по одному). Если турели все же смогли набезобразничать в деревушке, то лучше с вождем не разговаривать, а, стыдливо опустив глаза, выскочить на зеленый прямоугольник выхода из миссии.

Quincy

Новая проблема. Город Куинси, расположенный на юге от бункера, был готов присоединиться к Братству Стали, но подвергся оккупации какого-то зверинца. Помимо двуногих бандитов, хотя бы отдаленно напоминающих хомо сапиенс, в налете участвовали жуткие твари. Тем, кто бродил по Калифорнии в первом и втором Фолаутах, имя Коготь Смерти должно многое сказать.

Так что идем освобождать городок от нашествия весьма разношерстной публики.

Первым делом надо освободить мэра города, которую бистлорды (так зовутся двуногие) держат под замком в большом доме недалеко от места высадки вашей команды. Помощница мэра, сидящая в пределах прямой видимости, тоже подскажет, где этот дом. Разумеется, вытаскивать заложницу из лап бандитов надо тихо, чтобы гады ничего не пронюхали и не успели ее пристрелить. Расклад на месте будет следующий: мэр заперта на втором этаже строения и вход с лестницы караулит тип с Пустынным Орлом. Но вот

к балкону он стоит спиной, самоуверенно полагая, что освободители ломанутся через парадный вход, где держат оборону несколько боевиков и, сладко посапывая, дрыхнут три малютки Dethclaw. А на балкон можно попасть через крышу, предварительно забравшись туда по двум вертикальным лестницам на южной, глухой стене здания. Так и сделайте. Пара выстрелов из дробовика почти в упор, и можно идти говорить с заложницей.

Она скромно попросит вас освободить ее дочь, которую держат в Townhall'е под присмотром Когтя Смерти и прочих бандитов; освободить жителей, которых бандюги привязали к работающим механизмам на электростанции и обложили взрывчаткой; освободить местного героя Феликса, которого держат в тюрьме на севере. Еще вам надо будет решить кое-какие проблемы в поселении гхол и вычистить местный бордель от бистлордов. Короче: зачистить весь город.

В какой последовательности все это проделать, решать вам, но только сначала будет весьма полезным отключить сирену на крыше (ключ от запертой двери лежит прямо перед мэром на полу). После этого вам надо будет опасаться только локальных группировок, оставляя все остальные в счастливом неведении, что они будут следующими.

Чтобы грохнуть банду на первом этаже дома, где вы освобождали мэра, придется зайти на них с главного входа, потому что, если будете спускаться по лестнице, вашу команду, скорее всего, засекут и резня будет еще та. Выбираетесь опять через крышу (заодно и сирену отключите) и обкладываете главный вход, используя оборонительный режим. Но не устраивайтесь слишком близко, так как на вас побегут рогатые зверюшки, у которых хитпойнтов более чем достаточно, чтобы выдержать несколько залпов. Если у вас с собой мины, то можно подложить их предварительно на пути клыкастых тварей. Я даже провернул забавный трюк: умудрился завести ползком (в скрытном режиме, разумеется) своего штурмовика к спящим Когтям (через северную дверь) и подложить каждой под голову, вместо подушки, по связке динамита с включенным таймером. Живучие, гады!

От этой постройки вам надо незаметно проскочить на плоскую крышу довольно большого строения. Дело в том, что это самый безопасный способ грохнуть большого Когтя Смерти, который торчит около одной из дверей на западной стороне, примерно в середине постройки. Подходите к карнизу и кромсаете зверюгу сверху очередями из АК47. Гадина будет периодически прятаться внутри строения, но потом также периодически показывать свою клыкастую морду. Бежать в обход, через лестницу она не догадается.

Гетто гхол.

На северо-западе карты находится поселок гхол, которых выбили из их ночлежки и им нужна помощь, чтобы вернуть все это обратно. Мертвяки вооружены, но против Когтей Смерти шансы у них практически нулевые. Здесь вам надо поступить следующим образом: перед тем, как говорить с Элиотом, главарем всех этих облезлых мутантов, расположите своих людей на позициях, чтобы они были готовы к отражению атаки с севера. Дело в том, что через несколько секунд после разговора эта самая атака состоится. Здесь я бы рекомендовал включить пошаговый режим боя, если вы играете в реалтайме. Дело в том, что выводок Когтей Смерти быстро не остановить, и те врубятся в боевые порядки обороны. А в этом случае, если кто-то из ваших людей заденет любого гхолу, то мертвяки смертельно оскорбятся и красных кружочков перед вашим отрядом прибавится.

После отражения атаки Элиот попросит освободить его братца, которого держат под прицелом два бандита в доме, от которого шла атака. Будьте осторожны и постарайтесь не поранить пленника. Можно бабахнуть по бандитам через окошки, кстати. Теперь можете поговорить еще раз с Элиотом, который будет в восторге от Братства и спросит, где там, мол, надо крестик ставить, чтобы и его приняли. Когда вернетесь на базу, там такие рекруты будут...

Дочь мэра.

В Town Hall'е все относительно просто. Огромный зал, в котором бродят два или три охранника и сидит здоровенная Dethclaw. Как только грохнете зверюгу, все остальное будет делом пустяковым. В задней комнате спят еще три бандита. Осторожно подкрадываетесь к ним вплотную и... Ну вы и сами знаете.

Освобождение Феликса.

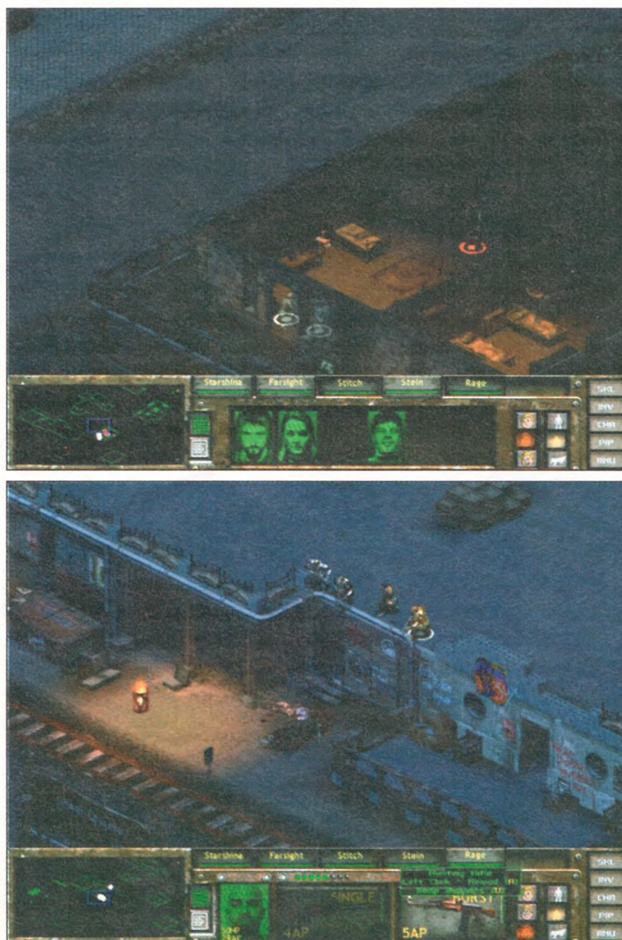
Местного героя (интересно, что это такого героического дедуля сделал?) держат на крыше центральной постройки в тюремном комплексе, и вам надо пробраться на крышу, не подняв тревоги, так как если начнется большая полундра (здесь полно сирен), то местного героя довольно быстро пристрелят. Проникайте в тюрьму с западной стороны, где все двери не заперты. По внутреннему дворику будет ходить патруль, поэтому выждите необходимую паузу, чтобы скрытно просочиться в центральное здание. Между двумя комнатами курсирует часовой, и вашей задачей будет не дать ему включить сирену. Затем выползайте на крышу и открывайте ураганный огонь по бандитам. Двое торчат на вышках, еще двое сидят за мешками с песком на другой стороне и главарь держит на мушке Феликса. Лучше всего появиться на крыше незаметно в оборонительном режиме, а потом дать залп всей командой.

Бордель.

Мда. Ну и "девушки" там... Можно, разумеется, выстраивать сложную операцию проникновения в притон в стиле Commandos, но, на мой взгляд, лучше просто ввалиться туда всей гурьбой и мгновенно положить всех, кто будет "с красным кружочком". Я, к примеру, так и сделал.

Заложники на электростанции.

Это довольно большое здание расположено на юго-востоке карты, и на втором этаже, в который вы попадете вначале, никого нет. Осторожно спускайтесь вниз по лестнице на первый и выключайте рубильником свет в зале, что сильно облегчит скрытное перемещение. Ситуация здесь следующая: к механизмам привязаны мирные жители, которых держат под прицелом четыре бандита за мешками с песком и их начальница. Около этих механизмов уложены упаковки



пластиковой взрывчатки и детонаторы с дистанционным управлением. Пульт, запускающий обратный отсчет, находится у начальницы, и ее надо очень быстро грохнуть, чтобы она не успела нажать кнопку. Затем выбивайте остальных бандитов, которые начнут стрелять не только по вам, но и по заложникам. Останется только обезвредить взрывчатку. Не буду я подсказывать, какой провод перекусывать, сами соображайте.

Еще осталось одно местечко, куда стоит прогуляться. В самом дальнем углу карты (на северо-востоке, если точнее) в храме сидят две Dethclaw, охраняя сундук с модернизированным металлическим армором. Безболезненно грохнуть зверюг можно из-за решетки напротив входа в храм. Только не подходите к решетке вплотную, чтобы твари не дотянулись своими когтистыми лапами.

Если хотите удостовериться, что вы все сделали правильно, поговорите на прощание с мэром.

Mardin

Начальство обнаружило логово бистлордов, и вашей команде надо будет совершить налет, чтобы разорить "гнездо". Еще одной задачей в предстоящей миссии будет выяснение того, как бистлорды держат в подчинении зверюшек. Похоже, Братство тоже не прочь завести у себя зоопарк...Ну что ж, поехали.

Понятно, что логово не зря зовут логовом, и поэтому все самое интересное находится в подземном лагере, куда можно попасть тремя путями. Самый лучший – через какой-то провал в земле на северо-западе карты. Ну а пока надо вычистить все патрули на поверхности, которые усилены даже, с позволения сказать, "авиацией". Отстреливайте гадов и продвигайтесь вперед. Самая серьезная толпа обитает на кладбище (там, где еще лужи радиоактивной зеленой дряни). Берегитесь засад за каменной оградой.

Вот теперь можно лезть вниз через провал. Два других способа не самые удачные, так как, спустившись по любой из двух лестниц (еще одна лестница ведет в склеп с насекомыми), вы окажетесь в гуще врагов, и без ранений там не обойтись. Продвигайтесь по пещере вперед, отстреливая жуков, а когда выйдете к балкончику с вертикальной лестницей, берегитесь пары маленьких Когтей Смерти внизу. Перебирайтесь дальше и вы окажетесь в местном зверинце, где за решетками сидят еще штуки четыре рогатых крошек. Рубильник рядом открывает двери камер. Включите оборонительный режим и не расстреливайте их, так как зверюшки еще за вас повоюют. Это не относится к "тюремщикам", разумеется.

Дальше вы выйдете к большому вольеру, в котором сидит здоровенная Dethclaw. По ней не стреляйте ни в коем случае! А лучше, перебив охрану, откройте дверь и поговорите с монстром. Познакомьтесь – это Мамочка, весьма свободолюбивая зверюшка. Теперь, когда вы подарили ей свободу, она вразвалочку направится в соседний "тронный зал" рвать там всю местную публику на кусочки. Все малышки Dethclaw теперь на вашей стороне, и зачищать вам надо будет гораздо меньше. В "тронном зале" окопался "император" бистлордов, но создание это весьма хилое и бояться его не стоит. У меня, например, этот "герой" выскочил во время уничтожения охраны Мамочки и попал под общую раздачу. Обычно боссы произносят какую-то речь при своем появлении, но "император" так и не успел ничего сказать. Смело мгновенно.

Зачищайте все остальные помещения и не забудьте отпереть камеры с пленниками в одном из коридоров. Farsight вполне по силам пошуровать там отмычками.

Трофеев должно быть предостаточно. У кого-то можно поменять охотничьи винтовки на M1 Garand, которая при той же дальности несколько мощнее. Только патроны к этому оружию всегда в дефиците, и поэтому распределяйте их между одним-двумя бойцами. Но и других трофеев будет предостаточно - пустыми вы на базу не вернетесь. За троном "императора" стоит сундук, скрывающий 10000 в "валюте" внешнего мира. Не спешите тратить всю эту сумму, потому что эти "тугрики" вам еще пригодятся в одной из миссий.

* * *

Зайдите к начальнику "отдела кадров" в бункере - не пожалеете. Кстати, вашей команде дан приказ на очередной переезд. На этот раз в бункер Гамма.

BOS Bunker Gamma

St.Louis

Передовые подразделения Братства влипли по-крупному. Напоролись на мощный укрепрайон супермутантов, которые разнесли несколько взводов, руководимых генералом Барнаки. Где-то в районе боевых действий пропал Талон взвод, и есть предположения, что парни все еще живы. Необходимо вытаскивать коллег из огня, и эвакуация возложена на вашу группу. Вам выделят на месте APC, некое подобие гусеничного броневика, на котором вам и надо будет вывезти попавших в переделку воинов. Драка предстоит серьезная, потому что супермутанты – это вам не шушера всякая с AK47. Эти перекаченные мужики донельзя толстокожие, и завалить урода, имеющего что-то около 130 HP да к тому же вооруженного пулеметом, будет непросто.

Так или иначе, а выручать погибающий взвод надо, и вы оказываетесь в каком-то ангаре рядом с навороченным "бронетрактором". На нем вам и надо будет вытаскивать коллег. Пошарьте в столе тут же и вы найдете весьма полезные книги и пару наборов инструментов для починки техники. Теперь сажайте своих людей в APC и рулите на восток через мост. Вам надо двигать в северо-восточный угол карты, но напрямик лучше не ехать, если вы умеете читать. Видите, что вон на тех указателях написано? Так что ведите броневик через мост. Оборона за ним не слишком сильная и будет легко вынесена, так как броневик защищает вашу команду вполне надежно. Куда ехать дальше - хорошо показывает колея. Но, разгромив первую засаду, лучше притормозить и вывести людей подышать свежим воздухом. Дело





в том, что дальше, около моста с баррикадами, засада будет гораздо серьезнее: на холмах сидят гранатометчики, а сам мост и подступы заминированы. Понятно, что какой бы броней ваше транспортное средство не обладало, но и его спалят весьма быстро. Поэтому придется освобождать дорогу в пешем порядке. Есть и еще один хороший стимул для того, чтобы вылезти из броневика. В небольшом бункере чуть севернее от первой засады в сундуке с ловушкой лежит снайперская винтовка. Поверьте, это королевский подарок. Штука имеет дальность 50 и весьма больно бьет. Это оружие, использующее "популярный" калибр 7,62, позволит почти безнаказанно расстреливать врагов с громадного расстояния. Так что бегом за винтовкой.

Зачищайте публику около моста, не ленитесь залезать на холмы, с которых можно гасить мутиков намного эффективнее, и продвигайтесь дальше. Расстреливайте мины и баррикады на мосту и двигайте по колее дальше, оставив броневик немного позади. За укрытием из мешков с песком притаились два жлоба с гранатометами. У меня хорошо получилось расправиться с ними следующим образом: пока снайперы не давали гадам приподняться, к ним вплотную подобрался пулеметчик и, выбрав момент, расстрелял мутантов в упор.

Затем колея повернет налево, на запад, и дорога будет проходить в лощине между холмами. Классическое место для засады. Поэтому будьте к этому готовы. Выдвигайте чуть впереди пулеметчика, а за ним остальных стрелков, это должно помочь.

Теперь дорога идет мимо траншей слева, и перед поворотом к осажденному взводу функции ГИБДД выполняет супермутант-гранатометчик в доте. Изыщите способ с ним расправиться, и в доте вы найдете две пары медицинских комплектов. Теперь можно подрулить к парням из Талон взвода, которые засели в какой-то яме на северо-востоке. Их командир попросит подлечить парней, и у вас должно быть все для этого. Но начинайте перевязывать раненых воинов только тогда, когда рядышком стоит APC, иначе может получиться небольшой глюк. После этого вам сообщат, что все вояки находятся уже внутри броневика и вы можете с чистой совестью вывозить их в точку старта. Но только той же дорогой, потому что путь напрямик пойдет по минному полю. Да супермутанты еще по окрестностям бродят.

Кстати о них, болезных. По-моему, в виде наказания стоит их всех вынести из этой локации. Имея снайперскую винтовку (да и команда у вас уже должна быть серьезная), сделать это вполне по силам. На этой карте цитадель супермутантов расположена на северо-западе, за траншеями полного профиля и какой-то кислотной речкой. В траншеях не так уж и густо врагов, поэтому справиться с ними будет не очень сложно. Главное – долбайте гадов с дальних дистанций, чтобы не напороться на очередь из пулемета. Можно также подводить вплотную (скрытно, разумеется) пулеметчика для убийственной очереди. У меня неплохо получалось подгонять с тыла к засевшему бандерлогу Мамочку. Когда монстр незаметно оказывался за спиной притаившегося супермутанта, оставалось только дать команду: "Фас! Порвать!". Лучше всего у Мамочки выходило бодаться: противник сбивался с ног и, пока он пытался приподняться, у Dethclaw уже набегали AP для следующего удара.

В траншее на северо-западе вы найдете одного из людей генерала Барнаки, который поведает, что его командира сцапали мутанты, а его самого заминировали. Деактивируйте взрывчатку на воине, но он, похоже, все равно помрет. Кажется, этот идиот застрелился.

Заняв траншеи, начинайте расстреливать с дальних дистанций все, что шевелится за кислотной речкой. Только не ставьте людей близко друг к другу. Дело в том, что мутики будут отвечать длинными очередями, но, целясь в "обидчика", находящегося на максимальной дальности, будут мазать. А компьютер будет рассчитывать все таким образом, что пули, минуя цель, которой они предназначались (из-за минимального процента попадания), будут влетать в рядом стоящего. Лучше даже будет возложить отстрел мутантов на



одного вашего бойца, вооруженного снайперской винтовкой, пока остальные сидят где-нибудь, пригнувшись.

В конце концов, настанет такое время, что ни один мутант не сможет безнаказанно высунуть из-за укрытия свое рыло, и это значит, что можно приступать к финальной зачистке. Дорожка к гадам в гости всего одна, через мост. Но вот на трех подъемах за ним вас будет ждать серьезная проблема. Все три "ступеньки" хорошо заминированы, причем мой штурмовик, имеющий умение находить и обезвреживать ловушки более 50, не смог обнаружить ни одной. Так что придется разминировать этот участок принудительной стрельбой, закидыванием гранат или мутантами в виде "минного трала". Подразните гадов, а сами отступайте. Те мутики, что вооружены обрезками труб, скорее всего, рванут в атаку, ну и разминируют часть прохода. Той же реакции будут подвержены остальные дуболомы, которые расстреляют весь свой запас патронов.

Так или иначе находите способ пройти дальше и заколбасить всех остальных. После этого вам останется только собрать трофеи (одних пулеметов будет целая куча) и отбыть к точке старта, где должен появиться зеленый прямоугольник выхода.

Из трофеев у вас должен быть хотя бы один пулемет Brawning M2. Даже если ваш специалист по большим пушкам не может пока что использовать этот агрегат (тяжелый уж больно), попридержите его на будущее. Страшная штука!

Jefferson

Продолжаем воевать с супермутантами. Разведка донесла, что в районе Джефферсона они затевают что-то большое, потому как несколько энергетических генераторов работают на одну производственную постройку, в которой эти громилы наверняка делают оружие. Соответственно, вашей команде надо будет совершить диверсию на объекте и, взорвав энергогенераторы (общим числом 4), разузнать, что же там такое творится.

Когда будете готовиться в поход, прихватите с собой набор инструментов (а то и два). Пригодится.



Вас выбрасывают рядышком с небольшим автомобильчиком. Это означает, что у вас есть великолепный шанс погонять супермутантов с максимальным весельем. Автомобильчик вмещает двух бойцов, имеет 150 HP и исключительную маневренность. Ох, ну попьет же он кровушки у мутиков! Усадив в машинку хорошего водилу и пулеметчика, можно довести врагов до исступления и летального исхода. Главное – не останавливаться надолго, чтобы мутанты не пристрелялись. А когда хитпойнты будут приближаться к опасной черте (минимальное значение для движения – 30), отгонять автомобильчик в безопасное место и чинить (вот для этого и надо было брать красный ящичек). Честное слово, перейдите в реалтайм и не лишайте себя удовольствия. Кстати, если вы сохраните машинку до конца миссии и покинете локацию вместе с ней, то сможете рассекать по Чикагщину уже на двух транспортных средствах. Что, согласитесь, приятно.

Как и в какой последовательности зачищать сектор и взрывать генераторы, в общем-то, все равно. Мутанты здесь раскиданы по всей карте и сидят в засадах, ожидая, когда можно будет откинуть копыта. Как всегда, стоит прошерстить весь сектор редкой расческой, так как можно найти много полезного. Особо стоит отметить снайперскую винтовку и два комплекта новой брони, более смахивающей на космический скафандр. Арморчик, конечно, неплохой, но имеет один отрицательный момент. Какой? Вот вы наденьте космический скафандр и попытайтесь изобразить в нем нинзя. Получится, думаю, не очень. Посмотрите изменившиеся характеристики и, как поется в одной песенке, "думайте сами, решайте сами, иметь или не иметь". На всякий случай подскажу, где эта броня лежит. Первый комплект – в одном из шкафов в здании на юго-востоке, а второй – в холодильнике у входа в промышленный комплекс, между третьим и четвертым генератором.

Теперь о некоторых особенностях локации и возможных трудностях в этой миссии.

Большой дом рядом с точкой выброски полон мин-ловушек, здесь держите глаза широко открытыми, чтобы не подлететь на сюрпризе. Между первым и вторым генератором, справа от ржавого локомотива, небольшое минное поле, там тоже надо быть внимательным. Второй генератор, помимо мутантской охраны, стерегут две турели. Хитпойнтов у каждой более трехсот, и наглый наезд ничего не даст. Колотите из снайперских винтовок с дальнего расстояния. Процесс, конечно, долгий и муторный, но это лучший вариант.

За воротами около третьего генератора стоит местная предводительница мутантов. Что-то квакнув про угрозу с запада, она кинется на вас с "электротыкалкой" для скота. Дряни наелась, что ли? Две очереди из КАВС и можно идти дальше.

Оказывается, генераторы питали не завод по производству оружия, а научную лабораторию, в которой ведутся совсем даже не милитаристские исследования. Местный научный работник (супермутант) попросит не разрушать его оборудование, и, пожалуй, лучше так и сделать. Но приказ есть приказ, и четвертый генератор, находящийся на втором этаже, разнести все же придется.



После этого вы сможете покинуть локацию, благо, зеленая полоска выхода будет по всей границе карты. Добивайте остатки мутантского воинства, набирайте трофеи и двигайте на базу. Лучше на двух машинах.

Kansas City

Следующей задачей вашего отряда будет взятие под защиту поселения гхол, которые просто хороводы водят вокруг неизвестно откуда притащенной атомной бомбы. Балдеют, восхваляют и облезают от радиации все больше и больше. Только взгляните на предводителя этих придурков – Бишопа. Но на это богатство хотят наложить лапу супермутанты, и до Бишопа все же дошло, что придется сделать выбор: или жизнь, или бомба. Братство за ядерный боезаряд предлагает защиту. То есть вашу группу. Так что собирайтесь и выезжайте на место - в большое строение, где вся эта публика и находится.

Как только окажетесь около западных ворот, не стойте, раскрыв варежку, а как можно быстрее расставляйте людей (и не людей тоже) на позиции, так как супермутанты сейчас попрут. Помимо западных ворот, около которых стоит сейчас ваш отряд, здесь есть еще ворота на севере и на юге. Наименее опасным участком будет северная сторона, потому что там, помимо ополченцев, сдержать натиск мутиков помогут установленные мины. А вот на двух других направлениях будет трудно. Попрет такая толпа дуболомов, что лучше перевести игру в пошаговый режим. По крайней мере, тех гхол, которые прикрывают ворота, вынесут почти стопроцентно. Я распределил бойцов следующим образом: двоих (один с пулеметом) завел на крышу и посадил напротив южных ворот. Мамочка спряталась около северных. Остальные трое со снайперскими винтовками заняли оборону около западного входа. Без стимпаков обойтись не получилось, но никто не погиб. Кто-то из мутантов сумел прорваться через южные ворота, и пришлось выкуривать их из коридора.

Когда атака будет отбита, вы получите новое задание: надо будет найти и ликвидировать троих командиров супермутантов, которые обосновались неподалеку (на карте показано их местоположение). Поэтому зализывайте раны, собирайте команду и начинайте зачистку южной половины карты.

После того, как мои люди отбили атаки мутиков, как раз поспел новый уровень для специалиста по тяжелому оружию (Штейн). Я взял перк ношения тяжелых пушек и решил испытать правильность моего выбора в действии, так как "у нас с собой было". В смысле, Мамочка прихватила Браунинг M2 и 500 патронов. Я предполагал, конечно, что это должен быть довольно мощный пулемет, но то, что получилось в реальности... Когда я увидел, что супермутант улетает от одной-двух очередей, то полностью сменил тактику. Мой пулеметчик, одетый в "скафандр", перестал прятаться и пригибаться. Ногой вышибал двери и выкашивал супермутантов, как каких-то шелудивых собак. Зачистил все практически в одиночку. В общем, самые лучшие рекомендации.

В доме на юго-востоке, где засел один из командиров, пошарьте по сундукам, вы найдете самый мощный автоматический дробовик в игре. Особенно, если использовать фиолетовые патроны, у которых неплохой бронебойный эффект. С близкого расстояния мутиков валит с одной-двух очередей.

На востоке карты находится заброшенный аэродром, на котором "приземлились" американский Вайлдкэт и японский Зеро. Из разряда местных достопримечательностей. В сторожке – Томми Ган и патроны к нему.

Когда зачистите сектор, поговорите с Бишопом и через пару секунд получите подтверждение завершения миссии. Останется только собрать трофеи и выйти из локации.

Osceolla

Обнаружено место, где скрывается вожак Супермутантов по имени Гамморин, и вашей команде дается приказ ликвидировать главаря. Ясно, что охрана у него будет не слабая, и, вероятно, придется повозиться. Впрочем, у вас должен быть уже серьезный отряд и бояться не стоит. Полусотней мутантов больше, полусотней меньше. Все экспа. К тому же, в лагере Гамморина наверняка можно будет найти пропавшего генерала Барнаки.

Начинаете вы на закрытой позиции, и рядом с вами находится пара ящиков. Один – с минами, а другой – с медицинскими сумками. Ну, до последних, надеюсь, дело не дойдет, а вот первые могут реально пригодиться. Дело в том, что по обе стороны от вашей позиции, по направлению к неприятельской базе, шастают патрули. Причем, верные уставу строевой и караульной службы, они следуют по одному и тому же маршруту. Если аккуратно подложить на их пути закладку, то здоровье патрульным можно весьма чувствительно попортить. Эти громилы настолько толстокожие, что мина сможет их только серьезно ранить. Если захотите нанести максимальный урон, то подложите на месте несколько мин и установите дистанционный детонатор, превратив все это в сильнейший радиофугас.

Впрочем, можно просто перестрелять этих дуболомов и не устраивать спецоперацию по устранению троих культуристов. Слаженный огонь из снайперских винтовок под прикрытием ужасного Браунинга М2 (если кто-то сумеет подбежать слишком близко) делает чудеса и огромные бреши во вражеской обороне.

На карте существует некий хитроумный способ проникновения внутрь периметра базы - по подземному переходу. Это, разумеется, подстава. Вначале вы прошлепаете по разлитой зеленой дряни, а потом, поднявшись по вертикальной лестнице, попадете прямо в лапы мутикам. Церемониться они, разумеется, не будут. Поэтому лучше будет развернуть широкомасштабную войсковую операцию и постепенно зачищать базу, двигая через главный вход. Кто не спрятался...

За периметром базы, на вышке, скучают два зеленых балбеса с пулеметами. Одного будет нетрудно снять, стреляя из снайперской винтовки, а второй заляжет ничком, и, если вы захотите его грохнуть, придется подняться. Только имейте в виду, что идти к ним "в гости" придется по минному полю.

Теперь надо будет лезть вниз в небольшой подземный уровень, где главарь и находится. Вниз ведут две лестницы, но предпочтительнее спуститься по той, что находится на северо-западе. В одной из комнат два идиота мутантской наружности устроили засаду, обложившись газовыми баллонами. Не высовываясь, стрельните по любой взрывоопасной емкости, и вам останется только исследовать карманы двух поджаренных дураков. После разговора с одним побитым мутантом, который поведает, что генерала здесь нет, вам уже надо будет идти выполнять приказ. Осталось всего две комнаты, но охрана в них наиболее серьезная. Сразу за углом притаился мутик с огнеметом, а за стойкой бара прилег пулеметчик.

В центральной комнате, помимо главаря и еще одного мутанта, который выскочит слева, будет стоять бывший коллега - паладин Латам. Но в данной ситуации он – по другую сторону баррикад, и вам придется его прикончить вместе со всеми остальными врагами. Когда все будет кончено, вы получите подтверждение выполнения миссии. В этой же комнате в сундуке вы найдете не опознанный пока чемоданчик. Прихватите его с собой, и технари Братства определят, что это миниатюрный ядерный заряд.



Еще из интересных местечек в этой локации – место крушения дирижабля на севере, около которого обитает какой-то чокнутый тип, весьма агрессивный. В трех ящиках рядом – стимпаки.

В развалинах на северо-востоке, в углу карты, ничего интересного нет, и можно, как всегда, собрав трофеи, ехать на базу.

Генерал Деккер даст указание передислоцироваться дальше на юго-запад, в бункер Дельта.

BOS Bunker Delta

Junction City

Средних размеров городок заинтересовал Братство слухами о героической победе его жителей над боевым роботом. Все это выглядит небывалой бравадой, но, тем не менее, необходимо добыть обломки "вероятного противника", чтобы технари Братства смогли определить его слабые места. Судя по всему, нам предстоит большая война с механическими солдатами и надо добыть о них максимум информации. Наверняка, обломки робота горожане растащили по своим хибарам, и надо будет как следует обыскать городок, не ввязываясь, разумеется, в конфликтные ситуации. Помочь может мэр города, так как у Junction City есть проблемы с бандой риверов, которая появилась в окрестностях, заинтересованная слухами о разбитом роботе. Так что у вашей команды будут конкуренты, причем использующие весьма агрессивные методы. Еще одной задачей рейда будет уведомление городского механика о том, что для нее открылась вакансия в Братстве.

Итак, вы перед южными воротами городка. По идее, надо вначале идти на прием к мэру в городском Town Hall'е, находящемся на севере (над ним прикреплена огромная вывеска, и вы не ошибетесь). Мэр скажет, что отдаст вам одну из частей разбитого робота, если вы разберетесь с риверами. Помощница мэра, дама в красном, стоящая в соседней комнате, подскажет, где искать недостающие части.

Но, раз уж вы оказались на юге, лучше сразу направиться на юго-запад к одиноко стоящей хибаре, вставляя в автоматы и винтовки новые обоймы. Около домика вам предстоит небольшая потасовка с группой риверов, которых тоже привели сюда поиски обломков. Бандиты особо не церемонились со счастливым владельцем одной из частей и просто прибили его. Искомую железку они утащили в свой временный лагерь на северо-востоке карты. Придется навестить.

Надо сказать, что после супермутантов риверы выносятся легко. Они, правда, вооружены неплохим оружием, включая лазерные и плазменные винтовки, но ведь с ними еще и уметь обращаться надо, не так ли? Навязывайте огонь на длинных дистанциях, стреляя из снайперских винтовок, и эта банда ничего не сможет с вами поделать.

Теперь, не откладывая, двигайте к резиденции мэра. Если начнете бродить по городу и осматривать местные достопримечательности, то к мэру на прием "запишется" группа риверов и самого мэра может просто не остаться в живых. Лучше всего – не ожидать бандитов, которые начнут стрелять по горожанам, а произвести превентивную зачистку всей банды. Поверьте, это совсем несложно. Выходите через северные ворота и двигайте потихоньку на восток, к особняку, где риверы свили себе гнездо. Не торопитесь, так как местность здесь весьма пересеченная и эти бандерлоги обожают прятаться в засадах, выскакивая из-за камней в любой момент.

Я вывел свою команду, вооруженную снайперскими винтовками в открытую, в полный рост, выдвинув чуть впереди пулеметчика с М2. И, выставив уровень агрессивности в 33 процента; тем же строем потихоньку двинулся вперед. Это была

настоящая психическая атака, почти как в фильме "Чапаев". Риверы начинали метаться, пытались как-то отстреливаться, но совершенно безрезультатно. А мой строй постепенно продвигался вперед, выбивая одну линию неприятельской обороны за другой.

Около особняка лежит мертвый мальчуган, на котором вы найдете ключ от внутренней двери (она заминирована, кстати). За дверью прячется командир в красной броне с пулеметом, но его можно неплохо пропесочить через щели в стене, даже не открывая дверь. На верстаке тут же – одна из частей робота. Будьте осторожны в сарае: там, за бревнами, притаился пулеметчик.

Набирайте богатые трофеи и возвращайтесь к мэру, который отдаст вам вторую часть робота.

Третью вы найдете на прилавке у местного торговца в магазинчике на востоке (ее надо просто купить), а последнюю, четвертую, держит при себе бармен в местном питейном заведении. Он, мягко скажем, "недолюбливает" Братство Стали и предложит только разыграть искомую часть. Вы проиграете в любом случае. На самом деле, здесь все очень просто. Возьмите его измором и говорите с ним до тех пор, пока бармен не отдаст вам железяку, только бы вы убрались.

Недалеко от южных ворот какой-то забулдыга по имени Чак будет пытаться впарить вам под видом еще одной части робота... что-то вроде вибратора. Можете принести эту штучку в Братство, и над вами будет ржать весь бункер.

Там же, у южных ворот, чуть западнее, в домике вы найдете Кейси, местного механика. Она бы с удовольствием перебралась в бункер Братства, но не может бросить раненного, лежащего на столе тут же. Вам надо только подлечить бедолагу, и, вернувшись на базу, вы найдете Кейси уже там.

Еще в этой локации есть одно интересное местечко. На северо-западе карты ищите лестницу в катакомбы, где обитают несколько гигантских крыс, более смахивающих на кабанов, и полно всякой всячины, включая самый бесполезный пулемет в мире.

* * *

Дальше по списку идет миссия Great Bend, но я бы по ряду причин посоветовал вначале сходить в Coldwater. Перед тем, как влезать в беспросветную войну с роботами, у вас есть шанс прокачать немного свою команду для использования энергетического оружия, которое наиболее эффективно против механических солдат. К тому же после завершения этой миссии вы сможете приобрести первый комплект энергоброни.

Coldwater

Ситуация здесь возникла следующая: представители какого-то сообщества жуликов, обитающего в поселке, уперли у проходящего конвоя Братства целую кучу вооружения. Но, самое главное, они утащили три комплекта энергоброни и теперь расхаживают в этих доспехах, балдея от собственной крутости. Поэтому задача будет предельно простая: броню - вернуть, жуликов - наказать.

Рядом с местом вашего появления, чуть правее, стоит завхоз Братства, который, судя по всему, и проворонил ценные доспехи. Но орать он начнет на ваших людей так, словно это не он, а вы повинны в произошедшем. Поговорите с ним пару раз, и дед начнет изображать закипающий чайник со свистком. Впрочем, действительно пора заняться делом.

Поселок, в котором вам предстоит действовать, приютился на склоне горы и имеет четыре протяженных яруса. Вы в данный момент находитесь внизу, в долине, а искать банду жуликов надо будет на самом верху. В поселении полно народа, но на вас никто особого внимания обращать не будет. Все заняты своими делами, более интересными, чем болтовня с представителями Братства, которых здесь не очень-то и привечают. Одни тараканьи бега чего стоят!

Впрочем, не расслабляйтесь, так как на вашем пути в четвертый ярус расставлены засады, особенно около лестниц, и вашим людям надо быть осторожными, чтобы не напороться на внезапный обстрел. Если в вашей команде есть пулеметчик с M2, то особых проблем быть не должно, так как эта машинка сносит бандитов пачками.

Самое трудное начинается на последнем, четвертом, ярусе, и здесь вам надо будет быть более осторожным. В первом же коридоре на ваших людей выскочит первый незаконный обладатель энергоброни, и загасить его будет чуть сложнее, чем всю остальную воровскую братию.

Я раскатал губы, надеясь, что в этой миссии сумею обзавестись тремя комплектами power armor. К сожалению, снять доспехи с дохлого врага можно, но вот надеть на своих людей уже нельзя. Они, якобы, сильно повреждены, и вы не в силах их починить. Поэтому придется переть всю эту тяжесть на базу.

Двигаем дальше. Когда выйдете из помещений на открытую площадку, притормозите свой боевой пыл и старайтесь внимательно смотреть себе под ноги. Почти вся верхняя площадка, вплоть до вон той баррикады впереди, щедро усеяна минами. Причем сюрпризы эти хорошо замаскированы, и обнаружить их совсем не просто. Моему персонажу, имеющему самые большие показатели traps и perception, пришлось периодически снимать "скафандр", чтобы легче было обнаружить установленные T45LE. За баррикадами около постройки с гадкой надписью сидят два пулеметчика, и нейтрализовать их лучше следующим образом: стреляя с дальних дистанций, снайперы вынуждают их залечь за мешками с песком, а ваш пулеметчик с Браунингом "на цыпочках" подходит вплотную...

За этой баррикадой будет вход в помещение, в котором сидит второй доспех. В том же помещении есть рубильник, выключающий свет в постройке и дающий возможность устроить жуликам "темную".

Понятно, что в последнем зале, где сидит главарь всей этой шайки, оборона будет наиболее серьезной. Можно, не входя в сам зал, с дальних дистанций убрать обладателей лазерных винтовок, сидящих в двух дальних углах, а потом уже войти и расстрелять босса из пулемета.

Стаскивайте с мертвого главаря жуликов третий армор и, не забыв собрать трофеи, относите пропажу тому завхозу, что вы встретили вначале.

* * *

По прибытии на базу у торговца должен появиться первый power armor. Стоит он, конечно, недешево (что-то около 20 тысяч), но средства у вас уже должны быть.

Great Bend

Начинается война с роботами, где на первый план выйдут плазменные и лазерные винтовки как самые эффективные против "железных дровосеков". Плазменная винтовка несколько мощнее лазерной, но у последней бОльшая дальность стрельбы. Так что лучше поставить их в два слота и чередовать в зависимости от расстояния до врага. Снайперские винтовки тоже будут в ходу для безопасного расстрела кемперов и для "привлечения внимания" всех остальных. Браунинг M2 уже не будет такой "палочкой-выручалочкой", как раньше, но замены для него у вашего спеца по тяжелому вооружению все равно пока нет. Ракетница – штука,



конечно, неплохая, но уж больно медлительная.

Задача в этой миссии будет весьма прямолинейна: найти и уничтожить всех роботов, которые обосновались в промышленном районе, известном как Great Bend.

Сама локация разделена на две части давно пересохшим каналом, и основной путь продвижения – по часовой стрелке. Но в некоторых местах канал можно перейти, использовав вертикальные лестницы. Впрочем, особой разницы в том, как вы пойдете, нет, так как разобрать на запчасти надо всех механических врагов, а значит, придется побывать везде. Стало быть, идем по часовой стрелке.

Сразу за ржавой цистерной вам на мушку попадется первый робот, а на шум стрельбы из-за угла выскочит еще один. Прямо перед вами за укрытием прячется какой-то бородатый хиппи, который посоветует не высовываться и вести себя тихо. Ну, не за тем мы сюда пришли, и пусть лучше эти ходячие железки не высовываются. Рядом с местом первой стычки осмотрите тело Рипли, той заключенной, которую вы когда-то освободили из лагеря рейдеров. Найдете несколько весьма полезных книг. Но ни шагу южнее. Видите – оборванные провода искрят в какой-то луже? Ваш боец весело попрыгает, перед тем как поджариться, если неосторожно шагнет на этот темный участок.

Дальше берегитесь пулеметчика в засаде, который прячется за железным забором слева. Его, кстати, можно высмотреть с небольшой коричневой площадки севернее, которая несколько возвышается над землей. Закрытые ворота открывает рубильник в строении рядом (слева). За ними будет еще один выводок человекоподобных роботов, и лучше не выскакивать под их огонь, а выбивать их с дальних дистанций, ведя стрельбу от дома с рубильником.

Дорога повернет направо, на юг, но можно, открыв небольшую дверь в заборе, проникнуть в большой ангар. Там обитает более серьезный противник. На вас двинется несколько роботизированных погрузчиков, не имеющих дальнобойного оружия, но которые, тем не менее, не стоит подпускать вплотную. На внешней стене ангара есть вертикальная лестница на плоскую крышу, удирайте от погрузчиков туда. А уж сверху расстрелять эти ползающие тумбочки не составит труда.

Еще одним опасным противником будут охранные роботы, вооруженные встроенным энергетическим оружием. Встреча с ними вполне может привести к употреблению стимпаков.

Если идти дальше по основной дороге, то перед поворотом на восток будет разрушенный мост, с которого можно пострелять (особенно из лазерных винтовок) по роботам на другой стороне канала.

Дальше будет небольшой цех с тремя охранными роботами и запертой конторой на втором этаже. Самое ценное в ней – КАВС.

А потом вам придется поиграть в салочки с роботами на какой-то свалке. Готовьте самое мощное оружие, потому что пальбы с дальних расстояний может и не получиться. Вышли из-за поворота, а тут вот они, болваны железные, из пулеметов целятся. Но все равно металлолома на этой свалке прибавится.

Пройдя через свалку, можете поболтать с одной дамой, которая растянулась на матраце чуть западнее. Она приторговывает помаленьку в этой зоне боевых действий. Правда, ничего интересного у нее нет.

Перебравшись через мост и открыв дверь, придется выкашивать очередную банду, и путь ваш пойдет по узкой улочке вдоль южного края огромного заводского цеха. Здесь вам надо будет приготовить засаду, чтобы без проблем пройти дальше. В самом цехе и в ангаре напротив скучают штук пять или шесть автопогрузчиков. Штуковины это крепкие, и быстро их не остановить. Поэтому, чтобы эти роботы не "загрузили" вас до смерти, расставляйте людей так, чтобы они простреливали этот узкий проход, а кого-нибудь посылайте дразнить эти тумбочки на гусеницах. И, не подпуская их вплотную, ваша "наживка" тут же делает ноги обратно по узкой улочке, на которой все эти железки и останутся ржаветь. Если у вас с собой есть мины, то это тоже вариант.

Следующие ворота открывает рубильник чуть севернее от них, и, перебив еще одну засаду, заходите в последний незачищенный сектор на юго-западе. Там, кстати, авторы игры немного пошутили, предоставив возможность разобраться с роботами, как в одном известном фильме. Около большого пресса есть рубильник, его запускающий. Понятно, да? Мне, правда, не пришлось воспользоваться "терминатородавкой", но, если хотите, можете попробовать. Для этого вам, скорее всего, придется перелезать через канал по лестницам, но, кто знает, может, оно того стоит.

Когда последний робот разлетится на запчасти, вы тут же получите сообщение о выполненной миссии и новый уровень.

Newton

В принципе, все логично. Риверы, промышлявшие в регионе, не остались в стороне от боевых действий и попали под "паровой каток" нашествия роботов. Выбор остался один: или быть раздавленными по одиночке, или, забыв прежние разногласия, объединиться со старым врагом.

Цитадель и научная лаборатория риверов в осаде, и лидеры этой группировки запросили помощь у Братства Стали. Они готовы предоставить некоторые свои научно-технические разработки, включая прототип мощного энергетического ружья. Поэтому надо будет вытаскивать четырех лидеров этих парней из городка с названием Ньютон, где они и забаррикадировались с остатками своей охраны.

Перед началом миссии можно посоветовать прихватить с собой набор инструментов, если вам, конечно, захочется пополнить свой автопарк настоящим (пусть и древним) танком. Снаряды к нему у торговца видели? Вот-вот.

Начинаете вы в северо-восточном углу карты, куда вам и надо будет вывести всех четырех риверских шишек.

Здесь, помимо человекоподобных роботов, будут еще три вида механических чудовищ. Первым из-под земли (в буквальном смысле) вылезут механические пауки. Гадкие механизмы скрываются под землей, пока кто-нибудь не подойдет слишком близко к месту их засады. После этого они кидаются кусаться, и вопль "брысь" не поможет. Штучки бронированные, и быстро разобраться не получится. В общем, будьте начеку и держите палец на курке.

Вторая механическая тварь чем-то похожа на помесь летающей тарелки и трилобита. Штучка маленькая, и совсем не понятно, где там у нее умещается весьма солидный запас ракет. Достанут.

И, наконец, третьим вылезет небольшой танк с огромным барабаном, которым он будет пытаться закатать под асфальт любого, кто окажется рядом и не успеет вовремя убежать. Этот "каток" имеет 500HP, и колбасить чудище надо с какой-нибудь безопасной позиции.

Итак, начинаем. Первая кучка пауков вылезет около входа на пустырь недалеко от старта. Чуть дальше на запад, около сундука, будет засада еще парочки с пулеметчиком



в придачу.

В большущем ангаре на юго-западе, где вам надо искать начальника медицинской службы риверов, катается тот самый "бульдозер" под прикрытием летающих ракетниц. Лезть туда в лоб – дело опасное и болезненное. Гораздо лучшим будет обходной путь. От места старта двигайте штурмовиков на юг, к небольшой постройке, со второго этажа которой переброшен коридор в тот ангар. В транзитной постройке, разумеется, сидят железные бандерлоги, но там, по крайней мере, нет того "бульдозера". Проходите сразу на второй этаж ангара, и в северо-западной комнате вы найдете Гленду Клоуз - первого лидера, которого вам надо вывести. После разговора она временно перейдет под ваше управление, и все, что вам надо сделать – это вывести ее в точку вашего старта.

Теперь выходите на юго-западный балкончик (но не идите прямо, если не хотите напороться на перекрестный огонь двух пулеметчиков в маленьком коридорчике) и получите великолепную позицию для безнаказанного обстрела того "бульдозера". Если чудище уползет куда-нибудь, спуститесь вниз и пригоните его на экзекуцию обратно.

Второй лидер (посол) прячется в строении дальше на запад. Ломиться через главный вход, который держат под прицелом две турели, совсем необязательно (сами турели, кстати, можно расстрелять с дальнего расстояния). Слева от входа есть нагромождение ящиков, по которым можно проникнуть в пролом. Дальше, поднявшись по лестнице (берегитесь мин) на самый верх, вы сможете отключить третью турель, дернув рубильник. Около сундука рядом притаился паук. Спустившись на второй этаж по другой стороне, вы найдете посла в маленькой комнатушке. После разговора ведите его к медику.

Двигайте дальше на юг и, чтобы не прорываться через плотную оборону, обогните дом с западной стороны, практически по краю карты. Так вы придете к двери в дом. Заходите внутрь и спускайтесь в подвал, в котором размещена лаборатория. Там вы найдете третьего лидера, который даст вам ключ от сейфа, находящегося рядом. В нем вы найдете прототип Pulse Rifle. Самого научного работника перед тем, как выводить в безопасное место, можно избавить от томика.

Ну и последним лидером, которого надо эвакуировать, будет генерал риверов. Его вы найдете в доме на востоке на первом этаже. Будьте осторожны, так как в месте, где на рельсах горят разбитые погрузчики, прячется несколько пауков.

На юго-востоке карты расположено небольшое поселение, в котором хозяйничают охранные боты. В контейнерах прячется несколько риверов, но ничего интересного там я не нашел.

Выводите последнего лидера риверов, и вам останется только убраться самому.

И прихватите с собой танк. Его нужно только починить (500 HP), и старый "Шерман", фыркнув двигателем, залязгает гусеницами к выходу из сектора.



* * *

Генерал Деккер даст команду на новый переезд, и, усадив всю команду по транспортным средствам, перемещайтесь дальше на запад.

BOS Bunker Epsilon

Canyon City

Война с роботами приобретает характер окопной, перемежающейся небольшими диверсионными вылазками. Вот в одной из таких вылазок вам и предстоит участвовать в этой миссии. Обнаружен ремонтный завод роботов, где покалеченных в боях "терминаторов" приводят в порядок. Сам завод разнести не получится, но вот вырубить электроэнергию на предприятии вполне по силам. Это должно нанести некоторый ущерб противнику и сдержать его натиск. Выяснилось, что за всем этим железным потоком стоит фигура, именуемая Калькулятором. Что это такое – пока не ясно, и хорошо бы выудить хоть какую-то информацию о таинственном "арифмометре". Перед тем, как отбыть на место, посмотрите у торговца желтые патроны для автоматического дробовика. Самое оно для близких разборок с "железными дровосеками".

Всего надо будет разнести шесть энергогенераторов, находящихся в разных местах карты. Подлянка заключается в том, что вырубать их надо практически одновременно. Дело в том, что через пару минут после разрушения из-под станины генератора вылезут какие-то манипуляторы и начнут этот генератор чинить. Поэтому, чтобы окончательно разрушить все энергетические сегменты, вам придется расставить возле каждого из них по бойцу и, как я уже сказал, гасить все шесть целей одновременно. Поэтому отложите уничтожение энергетической системы на финал, когда к вам не будут приставать толпы "терминаторов". Первым делом – тотальная зачистка всего механического сброда, который будет путаться под ногами вашей команды. В этой миссии будет представлен полный набор роботизированной техники, с которой вам приходилось уже сталкиваться, плюс еще одно чудовище. Но об этом позже.

Первый генератор находится недалеко от стартовой точки, и подходы к нему прикрывают человекоподобные роботы, один из которых вооружен пистолетом Гаусса. Непосредственно около генератора спрятались пауки.

Дальше я бы посоветовал забраться на высокую вышку чуть севернее, с которой можно обстреливать боевые порядки притаившегося неприятеля. "Мне сверху видно все, ты так и знай". Ко второму генератору можно идти через эту вышку или через какую-то свалку (на свалке – пауки). Потом будут пара окопчиков с роботами, и, перед тем, как лезть в строение со вторым генератором, не поленитесь дернуть рубильник на южной стене, чтобы отключить две турели. Выводите "на чистую воду" притаившихся пауков.

Теперь двигайте зачищать пространство рядом с третьим и четвертым генераторами. Там, помимо человекоподобных громил, шныряют охранные боты.

Затем вам надо будет пролезть сквозь красивый забор, за которым раскинулся прямо-таки дворец. Забраться внутрь можно, не только нажав кнопку звонка на главном входе, но и пройдя по подземным галереям. Одна лазейка есть на площадке на северо-запад от первого генератора (ее закрывают конструкции и, чтобы разглядеть, куда лезть, надо подойти вплотную). Выход, разумеется, сопряжен с некоторыми опасностями.

Вторая галерея проходит с запада на восток, ищите несколько лестниц вниз в районе третьего и четвертого генераторов. В галерее – автопогрузчик.

Ну а если вы решили выбить кованым сапогом центральную дверь, то готовьтесь биться с огромным механическим чудовищем, которое паркуется за углом. Хитпойнтов у него, как у хорошего танка, и долбать придется долго. Мне здорово помогло то, что я выставил двоим своим бойцам, которые гасили гадину из энергетического оружия, прицельную стрельбу по глазам.

После той громадины уже надоело прятаться, выкуривать каждую железку из ее ниши, и мой отряд пролетел по зданию с гиканьем и свистом. Стимпаки, конечно, шли в лет, но все было весело и очень быстро. У одного бандерлога отняли новую пушку – лазер Гатлинга, но она показалась не слишком мощной и пришлось оттащить агрегат на продажу.

Искомой информацией готовы поделиться три компьютерных терминала на втором этаже, а у шестого генератора вас опять поджидает выводок пауков. Достали.

Когда механические создания трансформируются с вашей помощью в металлолом, расставляйте бойцов около генераторов и уничтожайте их почти одновременно. На их месте должна образоваться небольшая воронка, и вы получите сообщение, что все генераторы взорваны.

Можно и по домам. Но, как всегда, лучше будет набрать трофеев под завязку, так как у торговца наверняка появились еще комплекты энергоброни.

Buena Vista

Разведка донесла о еще одном интересном объекте роботов, который стоит разнести. Довольно далеко на западе расположен ядерный реактор, который снабжает энергией заводы по производству железной армии Калькулятора. Ваша команда снаряжается с задачей взорвать реактор, вырубить производственные мощности и вынести максимальное количество роботов. Запасайтесь всем необходимым и собирайтесь в дальнюю дорогу.

Высадят вас на северо-востоке карты, основную часть которой занимает большое строение, в котором, собственно, и размещается все то, что вам необходимо взорвать, порвать и уничтожить. Вокруг этого здания построен забор, в котором есть несколько проходов, закрытых силовым полем. Поэтому придется идти вдоль ограды, против часовой стрелки, сметая внешнюю охрану, состоящую из человекоподобных роботов. Старайтесь гасить их с максимальных дистанций, так как эти железки умеют обращаться с оружием.

Какой-то идиот, которому вверили командование пятью воинами, ломанется вместе с ними в лобовую атаку. Вы потом найдете их разорванные тела.

В окопе на юго-западе ищите пульт, который выключает силовое поле. У вас сразу появится несколько вариантов проникновения, и если ваша команда попрет через ближайшие к пульту ворота, то из-за защитного поля на нее выпустят такую зверюгу, что мало не покажется. Сие творение научно-технической мысли именуется Бегемотом и имеет не менее 1000 HP. Но избежать потасовки с этим мастодонтом все равно не удастся, потому что выход из локации будет совсем рядом с парковкой этого шагающего танка. Вокруг него еще прячется выводок пауков, и побоище будет серьезное. Пока "гараж" бегемота закрыт силовым полем, осторожно расставляйте людей около забора, возможно, даже лучше включить походовый режим. Чудовище спускают с цепи тогда, когда кто-то из вашей команды подойдет достаточно близко к его стоянке или к проходу дальше. Около площадки, где сидит Бегемот, есть камни, за которыми может спрятаться ваш боец. Я усадил там Мамочку, которая швыряла в чудовище гранаты.

После драки с Бегемотом идите к главным воротам, пульт от которых сможет взломать тот, у кого приличный показатель познаний в науке. Открывшийся спуск в подвальный этаж покажет место гибели отделения, и если вы не хотите погибнуть, то вначале расстреливайте с дальних дистанций турель (неплохо подойдут для этого лазерные винтовки), после этого вам предстоит более серьезная драка. Дело в том, что по бокам главного входа, за левым и правым углами, притаились четыре охранных бота плюс пятый – около энергетического узла прямо по курсу. Если кто-то из ваших бойцов неосторожно зайдет внутрь, то обратно он может и не выйти. Рецепт здесь следующий: надо разместить своих людей около одной из сторон спуска, чтобы угол закрывал засаду. Тогда вам будет противостоять только три робота одновременно, и справиться с ними будет легче. Надо только как-то спровоцировать их раскрыться, чтобы начать прицельную стрельбу (может помочь бросок гранаты).

После уничтожения пятерки охранных ботов в засаде проникайте внутрь. В первом зале будет еще два охранника, и потом у вас пойдут скАчки по разного рода помещениям, где полно "терминаторов". Дверь на лестницу открывает пульт в комнате южнее. Но берегитесь, верхний пролет лестницы обстреливают два охранных бота справа из-за стены. Дальше дорога идет по балкону, который выведет вашу команду к еще одной засаде. Если кто-то из железных дровосеков включит пульт тревоги, то из-за силового поля вылезет несколько охранных ботов. Но они вооружены 9-мм автоматами и легко и безболезненно расстреливаются с дальнего расстояния.

Поднявшись на еще один уровень выше, не спешите дуть к большой вертикальной лестнице, так как в конце площадки установлена турель. В самом низу, помимо автопогрузчиков, которые безнаказанно уничтожаются с балкона, прячутся пауки, поэтому там не задерживайтесь и сразу заводите людей на следующий балкон. На нем бойцов, вероятно, стоит положить, так как за стенкой дежурят еще две турели и лучше им так вот запросто не подставляться.

Зачищайте все оставшиеся помещения (это лучше делать сверху, с балкона), и вам останется пройти к ядерному реактору. Ворота в зал с ним откроются, когда вы пошуруете в пульте около летательного аппарата. Остатки роботов изобразят последнюю контратаку, и весь комплекс будет в вашем распоряжении. Стреляйте по реактору и, после того, как он будет взорван, вам останется разнести три энергетических сегмента (они похожи на те, что вам пришлось уничтожать в предыдущей миссии, но более крепкие и одним выстрелом их не взорвать). Стреляйте, что называется, до результата.

Когда миссия будет завершена и вы получите этому подтверждение, то заветный зеленый прямоугольник будет ждать вашу команду там, где вы бодались с Бегемотом. Только постарайтесь унести трофеев столько, сколько сможете, потому что у торговца появился потрясающий выбор оружия и амуниции.

Scott City

Ваш отряд посылается в рейд по вражеским тылам с задачей найти, наконец, генерала Барнаки (или хотя бы то, что от него осталось). Помимо этого, гнусные роботы захватили торговца, который снабжал Братство различными припасами и который знает расположение всех наших бункеров и знаком с общей ситуацией внутри Братства. Надо найти носителя столь ценной информации, и если не удастся спасти, то... сами понимаете.

Разумеется, огромный промышленный комплекс, в котором вам предстоит оперировать, неплохо охраняется, и надо быть готовым к большой драке. Помните, в предыдущей миссии вы бодались с огромным механическим чудовищем? Так вот в предстоящей потасовке будет штук шесть подобных зверюг. Ну что, погоняем Бегемотиков?



Саму локацию можно поделить на две части. В западной, там, где вы стартуете, расположена какая-то свалка, в которой, помимо всего прочего, находятся четыре глушилки, из-за которых ваша карта забита помехами. Если хотите, чтобы прояснилось, – взорвите джаммеры.

Во второй, восточной половине расположен огромный промышленный комплекс, состоящий из нескольких блоков, соединенных между собой мостиками на втором этаже.

Как я уже говорил, противостоять вам будут, помимо всей остальной железной братии, Бегемоты, и здесь будет важен слаженный и эффективный огонь вашей команды. Снайперские винтовки, которые правили бал в середине игры, теперь малоэффективны, и переходить надо на более мощное оружие, преимущественно - энергетическое. Из стрелкового вооружения котируется только gauss-винтовки и пулеметы. Патроны к этому виду оружию в большом дефиците, и, скорее всего, владеть пушкой этого калибра будет только один из вашей команды. Разумеется, человекоподобных роботов может отстреливать ваш самый прокаченный персонаж, вооруженный самым мощным оружием и одетый в Power armor. Но, когда дело дойдет до разделки Бегемота, огневая поддержка напарников может спасти жизнь. Не “отрывайтесь от коллектива” слишком далеко. Это неправильно.

Разумеется, первой задачей будет восстановление “вещания в полном объеме”, поэтому надо будет вырубить четыре глушилки. На карте, которая есть в пип-бое, помечено, где они расположены. Но вот около ближайшего к вам джаммера, чуть дальше на восток, находятся склады, на которых содержат пленников. В западном бараке за решетку угодил огромный супермутант, а в соседней камере обитает гхола. Надсмотрщиком подрабатывает охранный бот. Освободите пленников, но с Себастьяном (так зовут супермутанта) лучше говорить только один раз. Он просто пышет гневом и готов рвать проклятых роботов в клочья. Вооружения у него нет, броня тоже отсутствует, и, если вы подначите бугая, то он не добежит и до перекрестка (управлять им вы не можете). Он хоть и мутик, но пусть поживет. Гасить робототехнику должны специалисты, а не энтузиасты.

В камере гхолы пошарьте в горшке. Там вы найдете ключ от небольшой двухэтажной постройки на юго-востоке свалки. Припасы, которые вы сможете найти в том доме, – не главное. Гораздо ценнее хорошая позиция для стрельбы по Бегемоту через окна второго этажа. Только лучше делать это в пошаговом режиме, привставая для выстрела и прячась на оставшиеся AP вновь. В этом случае можно завалить зверюгу совершенно безнаказанно.

Когда будет зачищена западная половина локации и разрушенные глушилки перестанут создавать помехи на карте, можно приступать к выкуриванию врагов из помещений промышленного комплекса. Лучше всего будет забраться на второй этаж и идти, в основном, по нему, периодически спускаясь внутрь зданий, чтобы “прибраться” и набрать “добычи”. Этим вы обезопасите свою команду от внезапных атак пауков и с Бегемотами будет справиться гораздо легче. В этих помещениях, на разных этажах, полно всевозможных форточек и окон, через которые можно вести огонь. Причем очередной железке, которую вы обстреливаете через какую-нибудь форточку, часто будет сложнее ответить. В крайнем случае, в любой момент можно присесть и укрыться от неприятельского огня.



Целью всех ваших блужданий по цехам и ангарам будет крыша центрального блока, на которой расположены несколько отдельных строений. В одном из них, там, где лежат растерзанные тела, вы найдете генерала Барнаки. Вам останется только забрать медальон с трупа человека, который отдавал вашей группе первые приказы. Придержите его и не выкидывайте.

В строении рядом, вход в которое прикрывают две турели, вы найдете торговца, которого эти изверги довели до предсмертного состояния. Подлечить его нельзя, и единственное, что вы сможете сделать, - это то, о чем и сам просит бедняга. Только когда вы уничтожите с дальнего расстояния те две турели перед дверью, не считайте, что больше подходы к пленнику никто не охраняет. Рядом находится еще одно строение, в котором сидит, карауля жертву, целый выводок роботов. Причем один из них – с пулеметом Гаусса.

Вот теперь, когда вы “посетили” торговца и генерала Барнаки, вам дадут возможность вернуться на базу. Но лучше всего будет зачистить в локации все и обшарить все углы. Я бы даже посоветовал допустить перегруз для ваших людей и постараться упереть на продажу как можно больше трофеев. Дело в том, что следующая миссия будет последней и вашей команде лучше как следует экипироваться для финальной битвы. А, как вы сами знаете, геройство в Братстве – только за свой счет.

Cheyenne Mountain

Финальная битва. Если в предыдущей миссии пальбы было много, то сейчас ее будет еще больше. Генерал Деккер скажет, что, пока вы не выполните задание, никто вашу команду обратно в лагерь Братства не пустит. Поэтому запасайтесь амуницией и главный упор делайте на броню и медицинские препараты. Ну, и оружие тоже подберите самое крутое. О боеприпасах можно будет не беспокоиться.

Сама миссия делится на три части, и вы будете продвигаться дальше поэтапно, выполнив все дела в предыдущей. Начнем по порядку.

1. Целью первой части вашего побоища будет следующее: под ваше управление выделяется гусеничный транспортер с прикрепленной в кузове ядерной боеголовкой (той самой, которую вы охраняли в поселении гхол), и надо просто пригнать его к главным воротам Vault 0, где сидит Калькулятор. Убежище укрывает от прямой ядерной атаки, а у нашего “Арифмометра” сегодня не приемный день. Поэтому, чтобы откупорить подземный комплекс, надо будет взорвать ядерный фугас около самого входа. После того, как подгоните трактор, вам дается ровно одна минута, чтобы спрятаться от взрыва. Тот бункер, что находится неподалеку от места старта, должен укрыть вашу команду.

Но, как вы понимаете, просто так взять и подогнать заряд вам никто не даст. Дорога, по которой нужно будет провести гусеничный транспортер, представляет собой целую систему засад, немалую часть которых можно обнаружить только в тот момент, когда из этих засад по вашей команде уже стреляют. Поэтому не спешите и осторожно продвигайте свой отряд вдоль по дороге. Если захотите сразу же проверить место своего будущего укрытия от ядерного взрыва, то имейте в виду, что там уже спрятались два предусмотрительных охранных бота по углам. Не пытайтесь открыть дверь в бункере: она открывается с другой стороны.

Дорога перед турелью, которая торчит на холме, заминирована. Причем мины эти обнаружить весьма трудно. К примеру, мой самый опытный в подобных делах боец (71%) не увидел ни одной. Так что решайте сами, кто у вас будет работать минным тралом.

Когда, покончив с турелью, вы будете вести свою ко-

манду по пологому подъему в северной части карты, то держите под прицелом каменный заборчик справа: оттуда в самый неподходящий момент высунется несколько железных образин. Слева от поворота на восток пытается прятаться Pacification Bot, а справа, на дороге, вас поджидает еще одна засада. Так что обстреливать вашу команду на том повороте будут с трех сторон. Постарайтесь, чтобы такого развития событий не случилось, и выдвигайтесь предельно осторожно. Главное – спровоцировать засаду за забором в тот момент, когда вы будете максимально готовы к отстрелу роботов, то есть расставляйте людей так, чтобы автоматический огонь пулеметчиков не задел своих и т.д.

Еще одна серьезная засада будет ждать вашу команду за мостом (там наибольшую опасность представляют охранные боты). Около второго моста будут еще мины, но они легко обнаруживаются.

Ну, и, наконец, около последнего поворота будет сидеть Бегемот. Расправиться с этой зверюгой на удивление просто: забирайтесь по высокой лестнице на плато и с него, с дальних дистанций, расстреливайте механическую животинку.

Теперь, когда дорога зачищена, можно сбегать за транспортом. Уводите людей обратно в бункер и шагайте не обход, а напрямик, к колодцу с лестницей прямо в бункер. Рядом с этим колодцем, в хибаре, вы найдете набор инструментов и пару стимпаков. Оставляйте внутри бункера всю команду, выделив из отряда лучшего водилу и механика, сажайте его в гусеничный транспорт. Осталось только привезти его к воротам хранилища, и, когда получите сообщение, что бомба активирована и таймер запущен, со всех ног чешите в бункер к остальным бойцам. Если хотите, можете принять Rad-X для перестраховки.

2. После того, как ворота были взорваны (при этом пострадала как минимум одна корова), вы обнаруживаете свой отряд уже внутри подземного комплекса. Чтобы добраться до Калькулятора, нужно задействовать лифт. Но взрыв вырубил энергетическую систему хранилища, и вам надо восстановить энергию. Ну а пока можете поговорить с коллегами, которые держат оборону в холле у лифта и немного приторговывают. Война – войной, а бизнес – бизнесом.

У вас пока что не работает карта, и, чтобы исправить это безобразие, нужно поработать с терминалом, который расположен здесь же. Только сразу же после этого откроется дверь и в атаку пойдет толпа роботов. Поэтому позаботьтесь о том, чтобы расставить своих людей для отражения атаки. Зато после нее у вас будет куча трофеев для бартера.

Сразу в энергетический блок не пройти, и открыть вы сможете только дверь в охранный сектор (Security). Понятно, что одного бойца эту дверь открывать не пошлешь. В охранном блоке, помимо огромного количества роботов, много интересного. Не пытайтесь откупорить закрытую дверь в зал с двумя турелями и ящиками: она открывается с терминала в соседнем помещении. Ищите еще один терминал, который должен дать доступ в блок Cryogenics.

А там вовсю правят охранные боты, которых так много, что они попрут на вас почти правильным строем, стреляя залпом из лазерных пушек. Оружие массового истребления приветствуется.

Перебив всю агрессивную робототехнику, вы найдете нескольких лоботомированных жителей хранилища и на разорванном в клочья трупе можете подобрать голову одного из ученых. Она нужна для процедуры идентификации перед дверью в блок Power. Впрочем, ту дверь можно открыть и с терминала около разорванного ученого. За запертой дверью в комнату со шкафчиками сидит серьезная засада, и, если хотите ознакомиться с их содержимым, готовьте пушки. Кстати, в не работающих почему-то турелях хранится 5250 патронов 50-го калибра (в каждой). Проблема боеприпасов к Браунингу M2 решена кардинально. Была бы соответствующая грузоподъемность.

Так или иначе, дорога – в блок энергетики хранилища. Там, правда, включена охранная система, но вам даже не обязательно вникать во все тонкости, которые вам периодически будет сообщать генерал Деккер. Просто поработайте с двумя терминалами, что находятся в комнате за большим залом с зеленой дрянью (будет хорошей идеей не подходить к ней близко), и идите колбасить роботов дальше.

Про то, где находятся роботы и сколько их, говорить бессмысленно. Везде и много. Пионерам потом и за год не перетаскать металлолома, который останется после вашего рейда.

В коридоре, где полно шагающих, ползающих и летающих железяк, вам надо “применить науку” на три терминала для активации энергоузлов. Ура! Можно чесать к лифту, который приведет вас к логову “Арифмометра”.

Возвращайтесь к точке старта и, включив пульт, получайте зеленый квадрат, символизирующий отбывку к главной цитадели.

3. Надеюсь, не надо объяснять, что открытие первой же двери в большой зал означает серьезнейшую потасовку с кучей роботов. А вот командовать всей этой бандой будет... генерал Барнаки. Точнее, его мозг, который подручные Калькулятора “отсоединили” от тела и пересадили на нечто механическое, имеющее более 500 HP. Но не спешите расстреливать своего бывшего командира. Если у вас с собой его медальон, то воевать с генералом вам не придется. Зачищайте зал и рулите дальше. Осторожно, на мостике – четыре турели.

Вот теперь вы попадете в гости к Калькулятору. Это компьютер, который наращивает свои мыслительные возможности с помощью человеческих мозгов. Правда, аудиенции кибернетическое существо вам дать не захочет и прикроет самое себя броневой заслонкой. Чтобы “расконсервировать” Калькулятора, надо будет немного побегать. В зале с “Арифмометром” находятся три двери, которые ведут в три аппендикса с размещенными в них чьими-то мозгами, выполняющими функции... непонятно чего, но это и не важно. Короче: чтобы заслонка убралась, надо уничтожить все три мозга. Но не пытайтесь открыть двери с помощью отмычек: расстреливайте сосуды с мозгами в зале и перед вашей командой откроется первая дверь. Дальше – все понятно. Выносим отделение роботов и две турели, и, отключив силовое поле, разносим первый мозг. Его гибель откроет вторую дверь. И так далее, до уничтожения третьего. После чего можно идти болтать с тем, кто всю эту кашу и заварил. Калькулятор милым женским голосом, ничуть не смущаясь, скажет, что из-за того, что вы уничтожили его “оперативную память”, то ему (или ей) надо произвести необходимый апгрейд. Ваши мозги подойдут. М-да.

Вы, что, все еще слушаете всю эту болтовню Калькулятора? Да гасите его!



Константин Подстрешный

Случайная Встреча



Все 30 special encounter

Ровно 30 "случайных событий" спрятано в Fallout Tactics, найти их помогут большой скилл Outdoorsman, перки Explorer и Ranger у того персонажа, который водит ваш джип (танк, вездеход). Но главное - запомните, что часто два, а то и три события находятся в одной и той же клетке на карте. Как сказал кто-то в сети: "Локации любят тусоваться вместе". Поэтому если вы нашли одну special encounter, то не поленитесь поездить вокруг, почти наверняка вы наткнетесь на еще одну локацию.

Amelia



Печальное и душераздирающее зрелище - разбившийся в пустыне самолет. Оно становится еще печальней, когда понимаешь, что ничего полезного (а также бесполезного) в этой локации нет, даже на скелетике, столь многообещающе торчащем из кабины пилота.

B1000



Пародия на Terminator: рядом с перевернутыми грузовиками бродит корова, утверждающая, что она кибернетический организм, ругается матом и просит отдать одежду (совсем как голый Арнольд в первой части). Если вы решите напасть на нее, то корова начнет растекаться в лужу и "стекаться" обратно – намек на T1000 из Terminator 2. Когда неугомонная корова все-таки погибнет, на ее теле можно обнаружить только дешевенькую УЗИшку.

Bazaar



Рынок, на котором можно изрядно пополнить свой боекомплект, особенно если эта локация попалась вам в начале игры. У одного из торгашей есть броня для гхолы и (внимание - прикол!) броня, которая требует 75 силы! Откровенная пародия на Diablo II, кроме того, продавцы любят поболтать между собой об Everquest`е.

Brahman poker



Компания брахминов собралась за столом и играет в покер. Коровы перебрасываются между собой забавными замечаниями и выглядят вполне спокойно, но, как только вы подойдете к ним поближе, раздадутся крики "forget the cards grab the money". Парноголовые парнокопытные разбегутся кто куда, оставив на столике 29 169 денежек, что в ходу у обитателей пустыни.

Brahman Tipping



Заброшенное ранчо со стадом брахминов, если здесь и есть что-то полезное, то это что-то пока никто не нашел.

Brahman Armor



За четырьмя турелями и толстыми стенами спрятался от вас этот брахмин. Взорвите турели и убейте корову. Карма, конечно, упадет, но вы получите Cow Armor (защита 34 - почти как у PowerArmor). Броня превращает одевшего ее бойца в брахмина.

Brothers Grimm



Братишки-супермутанты Гримм попали в неприятную историю: Джим наступил на мину и повредил ногу. Джо просит помочь его брату, забыв то, что было между Братством Стали и супермутантами. Забыть? Забыть, как они уничтожали деревни и бросали наших людей в кислоту? Они оба заслуживают очереди из минигана, в конце концов, мы же паладины Братства! К тому же на трупе Джо можно найти несколько книжек и super tool kit...

REM: Если вы настолько слабохарактерны, заботитесь о такой ерунде, как карма, и вылечите Джима, то братья, начав сомневаться в истинности слов Мастера, присоединятся к Братству. Ну и зачем они нам там сдались?

Canadian Invasion



Приняв за канадских захватчиков, на вас нападут несколько бродяг. Ценность локации в том, что у одного из противников есть водяной пистолет, стреляющий кислотой (отличное средство против роботов). По-видимому, Canadian Invasion – единственное место в игре, где можно раздобыть это оружие.

Canadian Invasion Recreationists



Локация обычно находится недалеко от Canadian Invasion. 8 канадцев учатся переходить американскую границу. У некоторых из них есть при себе пара шприцев, но ничем особенно ценным здесь разжиться не удастся. Лучше просто послушайте их разговор.

CPE vs PFC



Разборка между двумя бандами канадцев. Собственно разборкой назвать ее трудно – они просто стоят друг против друга и обзываются. Глупое место. Воры могут проверить карманы собравшихся, но из ценного - только несколько Вуду.

Cooppertops



Дюжина беговых дорожек, на которых люди добывают для робота-надсмотрщика электричество. Этакое грубое подобие Матрицы. Если вы прислушаетесь к просьбам бегунов (Kill me...) и откроете стрельбу, то здорово потеряете в карме (ее понизят даже за убийство робота!). Обратите внимание на 6 шкафов (замки не представят большой сложности), в каждом по 200 Small Energy Cells.

Deathclaw Liberation Front



Перца от 14 East досталось и активистам за права животных. В загоне пасется небольшая популяция Deathclaw (экспа, братья, экспа!), перед загоном стоит Janet Baddall (пародия на активистку "зеленого" движения Jane Goodall) из Deathclaw Freedom Alliance. После горячей и продолжительной речи о том, какие Когти Смерти - хорошие зверюшки, она открывает загон, где и будет схрумкана своими же питомцами. В постапокалиптическом мире с правами животных сложно...

Farmer



Из всего, что продает этот фермер, единственное ценное – 1 (один!) патрон .50 cal of depleated uranium (+90% penetration) для M2. Коробку таких патронов вы сможете найти только в конце игры.

Four Horseman



Четыре всадника Постапокалипсиса (Война, Чума, Голод и Смерть) собрались возле костра и беседуют о судьбе мира. Все они almost dead, у каждого около 15000 жизней (интересно, какие же они, когда Unhurt?). Победить их несложно (их атаки не наносят повреждений), но на это уйдет масса времени и патронов. Внимание! Когда встречаете Всадников, ваши бойцы меняются местами, то есть ваш главный персонаж уже не будет главным!

Gas station



Старая бензоколонка, делами на ней заправляет Бабуся (Granma). Среди ерунды, которой она приторговывает, можно найти Elixir of Life, золотая бутылочка дает +1 к endurance. Эликсир жизни можно либо купить, либо украсть, либо, что, безусловно, похвально, прибить бабушку и утащить бутылку. В шкафу за прилавком - tool kit.

REM: Иногда в игре есть глюк, когда, убив Бабусю и вернувшись в эту локацию, вы снова застаете ее живой и невредимой, все с той же заветной бутылочкой.

Hermit



Отшельник и его ручные волки. Представляет интерес только в начале игры как владелец небольшого количества патронов и оружия.

Komodo Man



"Только сегодня аттракцион "Человек и Ящер"! Храбрый и умный человек на ваших глазах победит это сильное, но глупое создание пустыни!" – примерно такую ерунду несет укроти-

тель, прежде чем начнет показывать представление, в ходе которого ящер Komodo и поужинает этим "Храбрым и Умным". Ничего полезного в этой локации вы не найдете.

L33tists



Заброшенная баскетбольная площадка посередине разрушенного города да двое пареньков ищут баскетбольный мяч. Единственная польза от этой локации: у одного из игроков можно стащить жвачку.

Merchant



Торговец (продает в основном патроны) и несколько телохранителей. Весьма кстати встретить его в начале игры, когда с амуницией напряженка. Но главное тут не это, а то, что у охранников можно взять четыре pancor jackhammer – отличные шотганы.

REM: Хотя охранники и "raiders", но, напав на них, вы все равно испортите себе карму, в данном случае предпочтительней воровство.

Mir



Наша орбитальная станция МИР, которая упала немножко восточней запланированного (прямо в степях Аризоны). Быстро ее в игру вставили, ничего не скажешь. Ничего в этой локации нет, но на станцию посмотреть стоит (она на удивление хорошо сохранилась, пройдя через плотные слои атмосферы и рухнув на землю с орбиты).

Monte



Среди камней летает тот самый черепок из Planescape Torment. Как он попал во вселенную Fallout, остается загадкой. К сожалению, Монте ничего из Forgotten Realms с собой не принес.

Phil



Phil the Nuka Cola Guy - паренек на велосипеде возит с собой 100 бутылок Nuka Cola, 20 коктейлей Молотова и одну оранжевую бутылку fusion cola. Ее можно либо украсть, либо расстрелять Фила и снять с его тела (за убийства паренька карму почему-то не уменьшат). При употреблении Fusion Cola дает на время солидную прибавку к strength, perception, endurance, agility и intelligence, только charisma уменьшится.

REM: Изменения параметров зависят от показателей персонажа, эффект длится до 15 дней.

Pip Boy



По развалинам городов бродит сам PipBoy! Когда вы его встречаете, он как раз сидит на старой детской площадке: маленького роста, с дурацкой улыбкой, в синем костюме, с FinFal наперевес. Странно, что за его убийство карму не отнимут. Но лучше поговорить с ним, и если у вас в команде свободное место, то его займет PipBoy.

REM: Иногда получается вернуться в эту локацию и увидеть там другого PipBoy`а, так при желании можно нанять 5 маленьких PipBoy`чиков, а если вы еще не встретили Four Horseman, то и самому стать PipBoy`ем.

Pitch Black



Темное место, лишь кое-где зеленеют радиоактивные лужи. Серые точки на карте – это Deathclaw`ы, но они могут стать красными. Как предупреждает находящийся неподалеку паренек по имени Riddec, только вы ступите в одно из пятен света, Deathclaw заметят вас и нападут. Будьте осторожны, особенно если у вас еще нет нормальной брони и оружия.

Reaver Dance



Наверняка те, кто знаком с ирландскими танцами, улыбнутся, а то и от души посмеются, зайдя в эту локацию. Reaver`ы со знанием дела выбивают чечетку на сцене. Пародия на знаменитую постановку River Dance.

Sixth Sense



"Шестое Чувство" – брахмин с именем Cole утверждает, что видит мертвых коров. Брюса Виллиса в округе не наблюдается, зато, если вы присмотритесь, увидите души самих коров. Еще одна бесполезная, но забавная локация.

Titanic



Вот куда занесло труп Ди Каприо, аж в Северную Америку. Лежит себе Лео в грязной луже, а рядом со спасательным кругом на земле можно заметить то самое дорогое украшенье. Не пропустите его. Также недалеко от него лежит рисунок Роуз, ну, помните, где она не совсем одета? Оригинальное полотно.

Trader



Торговец с охраной из рейдеров продает патроны и всякую химию (ассортимент явно мог бы быть и получше). Рядом несколько бледных покупателей. Можете на них потренировать скилл steal.

Uprising

Тот самый бункер из первого Fallout, двое охранников McCarthy the Guard и Hubert the Guard, одетые в PowerArmor (новый PowerArmor, конечно), навечно застыли у металлических дверей. Из оружия у них vindicator minigun и по 1000 патронов 7.62mm. У МакКартни и Хуберта выдался тяжелый денек - они только что перестреляли кучу мирных жителей (на трупе одного можно найти жвачку) и теперь переговариваются об этом. В сети ходит слух, что попасть в бункер можно только в том случае, если у вас высокая харизма.



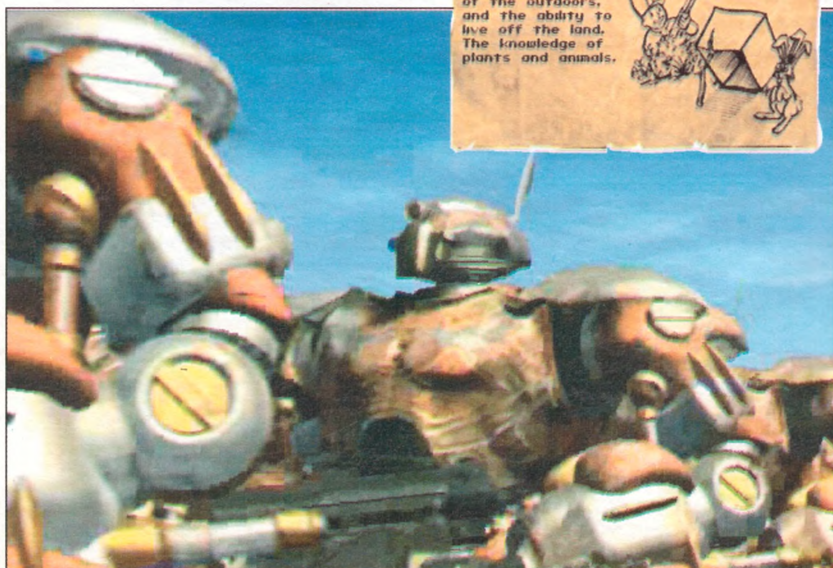
"Без названия"



Место в пустыне, где бродят призраки умерших энерджайзеровских зайчиков (увидеть вы их не сможете, только услышать), которые даже после смерти продолжают работать... работать... работать...

(REM: По зайчикам можно стрелять "на слух", после того как вы попадете хоть в одного, ваши ребята начнут палить автоматически – хороший способ снизить карму).





Судьба "маленького" разработчика: трудись, чтобы быть проглоченным

Если вам неинтересно читать статью, посвященную игре, то я, так уж и быть, поведаю вам, что EHM (первый полноценный хоккейный менеджер) на протяжении двух с половиной лет делал один человек по имени Ристо Ремес. Делал самозабвенно, для себя и других таких же фанатов популярной игры, как он сам. Однако со временем до Ристо дошло, что получается у него очень даже ничего, да и знакомые, которые опробовали в деле "наработки" энтузиаста, не без удивления отмечали, что игрушка, если ее привести в божеский вид, вполне сможет прийтись по вкусу всем тем, кто неравнодушен к хоккею. И с этого момента у программиста-одиночки появляются помощники-энтузиасты, которые образуют единый, сплоченный общей задачей коллектив. Коллектив, который работает *ради идеи*.

Странно, но факт – разработчики не пытаются найти себе издателя и уже сейчас заявили о том, что проект будет доступен для свободного скачивания с их сайта. Ристо и компания скорее озабочены поиском бета-тестеров. Но не это тут главное. Главное – то, что игра будет весить 10 мегабайт и при этом уместит в себе тонны статистики, тактически подкованного противника, уйму возможностей, (некоторые из которых для жанра менеджеров уникальны), многосезонный игровой процесс. Вдумайтесь! В десяти мегабайтах! Это потенциальный раритет!

Ну, а теперь давайте подумаем о том, что ожидает ребят, если их игра действительно окажется удачной (хотя бы просто удачной)? Их скушают. Те же самые EA Sports. Проглотят и не заметят. И каким окажется следующий проект EHM Programming? Даю сто к одному, что он будет весить мегабайт пятьсот и потеряет многое из того, что было в первенце, приобретя "блокбастерность". Но самое главное, что он потеряет – это душа, которую вкладывали в предшественника создатели.

Да, у меня есть маленькая слабость. Если я знаю, что игру делали люди, влюбленные в свое дело. Если я знаю, что ими руководила не тяга к деньгам, а желание порадовать себя и других просто душевной, хоть и короткой зачастую вещицей, я проникаюсь к таким товарищам искренним уважением и крайне предвзято (в лучшую сторону) оцениваю их проекты, считая, что поступаю единственно правильным образом.



В принципе, тема "нелегкой судьбы" (а может и без кавычек...) небольших игровых контор/отдельных разработчиков витает в моей голове давно, но приступить к этому "невспаханному полю" я решил именно в сорок восьмом номере. Причина – на поверхности, а точнее – внутри. Внутри раздела, что располагается за этим самым "словом". В роли катализатора мыслительного процесса выступил финский проект, который сейчас находится на завершающей стадии разработки. Я говорю о хоккейном менеджере Eastside Hockey Manager.

Пусть игры "кустарей" не могут похвастать новомодной графикой и звуком, пусть нередко бывают короткими (кстати, хоккейный менеджер ну никак не будет коротким) и "угловатыми" – при всем этом они содержат в себе одно очень важное, на мой взгляд, качество, а именно – *оригинальность*.

Конечно, я не могу говорить обо всех самодельных поделках, как об оригинальных, "вышибающих слезу" произведениях эксклюзивного народного творчества. НО! Если попробовать определить процентное соотношение, то выяснится, что среди игрушек от тех, кто называет себя *профессиональными разработчиками*, гораздо меньше проектов действительно оригинальных, нежели среди проектов "самодельных". А зачем людям, которые хотят просто получить свою зарплату, рисковать, выдумывая что-то новое, доселе невиданное, если можно просто слепить еще один Porsche Unleashed, еще один Premier Manager или еще один Wipeout? Согласны? А зачем, в таком случае, будучи абсолютно неизвестным (но амбициозным, скорее всего) программистом, делать что-то, что просто затеряется в массе игр, сделанных по точно тем же лекалам, но куда более качественно и современно только из-за большего штата создателей и более "глубокого" кошелька?

Что получается? Элементарщина! "Большие" лепят клоны – красивые и напыщенные. Блокбастеры, как называют их по аналогии с киноиндустрией. А "маленькие", своим неоплачиваемым трудом генерируют идеи, которые потом, по мере принятия "на ура" игроками, бесстыдно "тырятся" "большими". Причем очень часто вместе с разработчиками.

Тут надо еще заметить, что случай с создателями Eastside Hockey Manager – это, скорее, исключение из правил. А правило таково, что большинство людей хотят кушать и все такое. И поэтому лишь немногие доводят свои начинания до ума собственноручно, а потом либо издают их, либо вот так вот выкладывают на сайт. Большинство идет к "большим" с идей под мышкой, вместе с которой благополучно продается. А потом какой-нибудь там "...софт" вдруг расходится в распальцовке, заявляя на весь мир о том, что в недрах компании готовится нечто такое, доселе невиданное-неигранное. А мы верим. А какой-то другой Ристо Ремес так и остается в безвестности, но с деньгами. Ну и хорошо. В конце концов, уникальных людей и игр не должно быть слишком много, так как они сразу превратятся в обыденность.

Так выпьем же за то... Извините, не туда занесло ;)) .

Так давайте же ценить те редкие моменты, когда на нас падают известия о маленьких, но очень ценных проектах, подобных Eastside Hockey Manager.

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru



Reckless Driver комментирует:

Бредит товарищ. Я лучше еще раз в "нидфоспид" или "макрея" поиграю, чем на меня свалятся пять новых "автобанрейсингов", "спидвеев" или (свят, свят!) Во Srally!

Новости

Бекхэм плюс Rage – равняется...



Профессиональные футболисты сотрудничают с разработчиками компьютерных игр

Небезызвестная компания *Rage Software* подписала долгосрочный контракт с внештатным агентом журнала "Навигатор игрового мира" (по совместительству – звездой футбольного клуба "Манчестер Юнайтед") Дэвидом Бекхэмом.

До этого момента *Rage Software* не занималась футбольными симуляторами для персональных компьютеров. А вот теперь для компании настал самый подходящий момент, чтобы покуситься на владения *EA Sports*, так как имя столь популярного игрока в названии игры наверняка будет притягивать потенциальных покупателей, как магнит. Такая практика не в новинку, вспомним хотя бы **Colin McRae Rally** или **Andretti Racing**. Вполне можно ожидать и появления, скажем, гонки или аркады с заголовком David Beckham, а то и кровавого FPS "Ревнивый Дэвид", где тот будет в порывах безудержной ревности к своей жене Виктории Адамс мочить всех направо и налево. А вообще, говорить о выходе конкретных игр пока еще рано. - ***В.Ч.***

Неугомонные французы

Довольно адвентюр. Даешь спортивные симуляторы!

Из стана *Cryo Interactive* пришло сразу две новости.

Первая. На всех парах к релизу приближается **Roland Garros 2001**, который будет защищать титул наиболее удачного теннисного сима в схватке с проектом **Tennis** (смотрите рубрику Minipreview). Ориентировочной датой появления игры на прилавках магазинов является начало нынешнего лета. Напомню, что *Cryo* имеет официальную лицензию на использование логотипа одного из четырех турниров Большого Шлема – "Ролан Гаррос", так что не стоит удивляться, если ровно через год на этом же месте будет красоваться такая же новость, только вместо 2001 будет стоять 2002.

Вторая новость заинтересует всех поклонников футбола. На далекий второй квартал 2002 года анонсирован **Zidane Football Generation**, по отношению к которому *Cryo* выступит в качестве издателя. Над данным проектом трудится компания *Trecision*. Новый проект будет посвящен очередному чемпионату мира по футболу. – ***В.Ч.***

Гусары, молчать!

Такой футбол нам очень нужен!

В такой сугубо строгой и консервативной стране, как Англия, творятся оч-чень интересные вещи. *Virgin Interactive*, скооперировавшись с *Daily Sport*, ко всеобщему удовольствию готовит к выпуску проект под интригующим названием – **Football Strip**.

В принципе, это некий аналог игры **Who Wants to be a Millionaire**, только на футбольный лад. Все удовольствия (а точнее, их тут два) заключаются в следующем...



Удовольствие номер один. Это **FS** для настоящих любителей истории футбола, которые смогут проверить свои познания, "не отходя от кассы".

Удовольствие номер два. По мере накопления правильных ответов находящаяся в правой части экрана девушка будет постепенно превращать брюки в элегантные шорты, а шорты... Впрочем, это отдельный разговор. В общем, в случае демонстрации вами колоссальных знаний на футбольную тематику вас ожидает обилие фотографий с полуобнаженными красотками.

Соответственно, подборкой вопросов занимаются специалисты из *Daily Sport*, а разработчики из *Virgin* позаботятся о графической реализации проекта. Выход игры намечен на нынешнее лето. Отдел симуляторов замер в ожидании. – ***В.Ч.***

EA Sports намеревается монополизировать еще и спортивный онлайн

Подчинив себе рынок оффлайновых спортивных игр, неугомонные EA Sports отправляются в "крестовый поход" на онлайновые симуляторы

Совсем недавно *EA Sports* объявили о скором запуске очередного платного онлайнового проекта. Новое детище американских спортсменов от игр носит лаконичное название EA SPORTS Service. Что скрывается под неприметной вывеской?

За "отдельную плату" (жалкие 5 долларов в месяц) любой желающий получает неограниченный доступ к трем онлайновым спортивным симуляторам *EA Sports*. На ваш выбор - **NASCAR Web Racing**, **Tiger Woods PGA TOUR Web Golf** и **Knockout Kings Web Boxing**. Как видим, перед нами подготовленные для игры через интернет "брэнды" компании. Список игрушек со временем, естественно, будет расширяться.

Отличительной особенностью данного "сервиса" *EA Sports* является исключительная простота в обращении. Не нужно покупать никаких клиентских программ, потом инсталлировать их и настраивать для игры. Вы просто выходите в интернет и ищете там такого же, как вы, счастливого пользователя EA SPORTS Service. Играть можно как через EA.com, так и посредством игрового канала AOL, CompuServe.com, через Netscape.com и ICQ.com. В общем, осталось только обзавестись кредитной карточкой и перевести сбережения противным капиталистам. – ***mozaik_man***

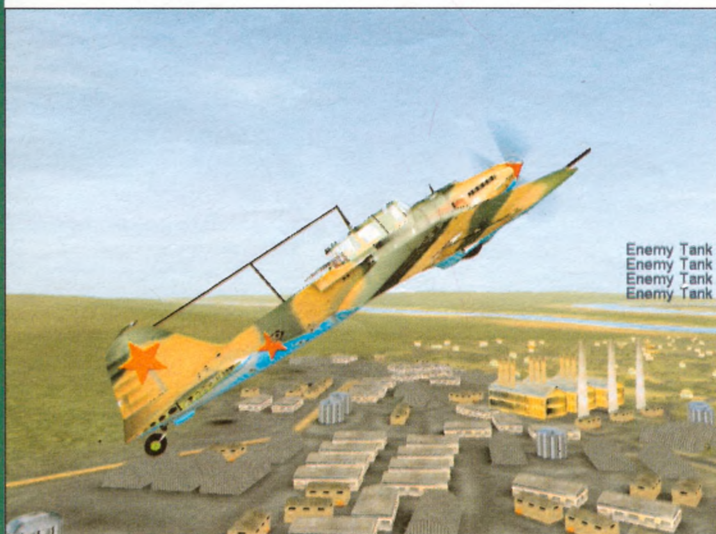
Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Новая надежда

ИЛ-2. ШТУРМОВИК

Жанр Авиасимулятор
Издатель "1С"/BlueByte
Разработчик 1С:Maddox Games
Требуется июнь 2001

Не знаю, для кого как, а для меня изготовление скриншотов – самая нелюбимая часть работы. Материал готов, правка завершена, последние мазки придали вид хоть какой-то, но завершенности, надо бы послать – так нет же. Хоть ты тресни, но нужен еще один выплеск вдохновения. Но только не в этом случае. Здесь я "фотографирую" с удовольствием. Наверное, потому что в работе с "Ил-2" в первый раз могу заниматься этим лично. У нас в руках бета-версия!



▲ Выход из пике. Сейчас стрелку будет работа

▼ А ему ничего



Да и сами скриншоты получаются такими, что... Как-то раз, когда мы с Олегом Медоксом обсуждали графику "Ил-2", он сказал: "Ты не беспокойся. У нас будет лучше всех".

Ну что тут скажешь? Лучше. Тут и думать нечего.

Конечно же, дело не только в графике. Но именно графика – это первое, что обрушивается на твою нервную систему...

"Эрэс" и облако

Кто-нибудь может мне объяснить, почему "эрэсы" взрываются, попав в облако?

Так сказал один из зарубежных гостей, когда ему демонстрировали "Ил-2". Бедный капиталист не знал, что на наших реактивных снарядах стояли два типа взрывателей – контактные и временные (кстати, в меню вооружения вы сможете устанавливать два доселе невиданных параметра – задержку взрыва реактивных снарядов и задержку взрыва авиабомб; авиабомба может дать вам до десяти лишних секунд, чтобы при ударе с бреющего успеть уйти из зоны поражения).

Так или иначе, налицо было объемное, динамически освещенное, очень красивое облако. В него бабахнули реактивным снарядом, задержка истекла, снаряд разорвался – и облако осветилось изнутри. Это я так – чтобы дать общее представление.

Что у нас на сегодня считалось самым красивым по части графики?

"Фланкер 2.0"? Нет. Абсолютно не тянет.

B-17 II? Я считал, что это довольно красивая вещь. Но после бета-версии "Ила" ее графика кажется невероятно грубой. Это, кстати, при том, что их аппаратные требования практически равны.

Одним словом, конкурентов просто не существует. "Ил-2" уникален.

С одной стороны, это конечно, хорошо. Но с другой – я был бы совсем не против подержать в руках парутройку его соперников...

В динамике

Миссий в игре пока что нет. Только тестовые. Но некоторое представление о происходящем дают и они.

Итак, дело происходит в районе Курска. Задача: остановить вражеские танки на подходе к городу. Немцев там встретят наши танки и противотанковая артиллерия, но сил может не хватить, а потому наше звено нанесет по ним еще и удар с воздуха.

Ил-2 для такого дела дали замечательный – с двумя пушками НС-37. Комментировать не надо?

Это была хорошая новость. Плохая же заключалась в том, что кроме этих самых пушек подвесить под самолет мне не дали ровным счетом ничего. Меню вооружения пока что не работает.

В игре есть такие опции, как автопилот в сочетании с ускорением времени, но миссия была построена так, что аэродром находился совсем рядом с целью, а потому ничем таким пользоваться не пришлось. Пока что я не знаю – будет ли так и в релизных миссиях, или это сделано просто для экономии времени в процессе тестирования. В любом случае – не люблю далеко летать. Ну ладно.

Взлет оказался довольно интересным. При разбеге самолет немного заносило туда-сюда по курсу, но это было абсолютно непохоже на ту бешеную пляску, которая начиналась в Battle of Britain – последнем авиасимуляторе на тему Второй мировой. На 180 км/ч я оторвался от полосы, поджал лапки и лег на курс.

Навигация здесь очень проста. Нажмешь на "М" – и на экран выдается мини-окно с картой, по которой ползет твой самолетик; там же демонстрируются и маршрут, и положение ведомых. Все элементарно.

На этой радостной ноте мы и добрались до немецких танков.

И все тут же стало еще веселее.

Власть ромашки

"Ромашка" – это тот рисунок, кото-

рый исполняет твой самолет, работая по наземной цели. Спикировал, ударил, вышел, развернулся – получаются лепестки.

Меня сразу предупредили, что на немецкие танки пикировать надо круто, с высоты. По самолету в пологом пике они начинают долбить из пушек – терять им нечего. И могут попасть. А потом ты почувствуешь, что самолет летит как-то странно, оглянешься – мать-перемать, это сколько же времени мы уже существуем отдельно от хвоста? Вы и без меня знаете, что Ил-2 – машина крепкая, но прямого попадания танкового снаряда все же не выдерживает.

Почти тут же выяснилось, что снаряды 37-миллиметровых пушек подбивают танки без проблем. И как мне показалось, с любого ракурса. Ну ладно.

Потом я вышел из пике и сделал это достаточно круто для того, чтобы и мой стрелок мог урвать свою долю счастья. И тут же выяснилось, что танк можно подбить и из пулемета – стрелку это вполне удавалось.

Я запомнил это и при первой же встрече с Олегом Медоксом спросил его: "Да?" Он поинтересовался: "Что за танки? T-II небось? В крышу – мог".

Так или иначе, мы с моим AI'шным стрелком пригвоздили пару танков в колонне, которая двигалась по дороге. Остальные не растерялись, а объехали их и продолжали движение. С высоты я не видел деталей, но знал, что из подбитых танков выскакивают экипажи. Если бы подбили меня и я бы сел на вынужденную, а потом приказал бы покинуть самолет, то из моего Ил-2 точно так же выскочили бы два человека. При неудачном раскладе их могли бы подстрелить уже на земле.

К сожалению, здесь пока только пушки... Я бы с большим удовольствием прошелся бы над этой колонной с кассетой ПТАБов – но, видимо, придется это отложить до следующего раза.

Сам я не смотрел, но похоже, что с земли все выглядит еще более убедительно. Олег продемонстрировал мне на редкость удачный скриншот: дорога, колонна грузовиков, в снегу полыхает несколько машин, сверху заходит штурмовик, взрывы бомб – и во все стороны разбегаются немцы.

Невозможно поверить, что это снято в процессе компьютерной игры. На память приходят всякие голливудские блокбастеры, что-нибудь очень постановочное и отменно срежиссированное. Ни за что не скажешь, что такое образуется само собой.

Воюют все. Корабли, встретившись на море, начинают долбить друг по другу из пушек и даже пускать торпеды (и опять-таки, все смотрится очень натурально).

Кстати, о кораблях. В физическую модель авиабомб заложена возможность рикошетить от поверхности воды. Вы никогда не думали о карьере штурмовика-топмачтовика? Так вот, у вас определенно есть шансы...

И все, что к этому прилагается

Есть в нашей работе такой интересный момент. Когда осматриваешь что-нибудь новенькое, то уровень профессионализма (или, напротив, дилетантизма) разработчиков довольно часто можно определить еще до того, как поднимешься в виртуальную кабину. Выводы можно начинать делать уже по самой структуре игры. Люди, чувствующие жанр, знающие, что на нынешний момент является стандартом, что можно улучшить и как примерно будет развиваться все это направление в дальнейшем, плохо, скорее всего, не сделают.

Последний раз нечто похожее я ощущал, когда смотрел B-17 II: The Mighty Eighth. Но этой игре немножко не повезло: Hasbro сделала ее "рождественской", а такое решение никогда не отражается на качестве продукта в лучшую сторону.

И вот теперь – "Ил-2". Ну что же – все выполнено правильно. Режим single mission, кампания с возможностью продвижения по служебной лестнице, генератор случайных миссий (он выполнен примерно так же, как в авиасимуляторах от "Джейнс"), мощный редактор и, разумеется, режим multiplayer.

Единственное что – нет специального учебного раздела. До некоторой степени это можно компенсировать возможностью записи треков (как во "Фланкере") и созданием серии специальных учебных миссий. Но все же было бы неплохо как-нибудь обособить это дело.

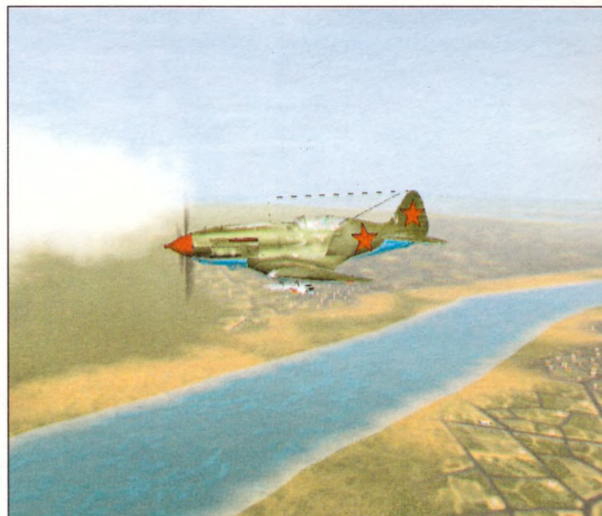
Редактор. Его интерфейс мне, честно говоря, не очень. Интуитивным его, скажем так, не назовешь.

Ну и наконец, multiplayer. Встроенная программа голосовой связи. Возможность использования собственных "скинов", которые будут закачиваться другим участникам с сервера при начале игры. И, наконец, игра посредством модема на скорости связи в 9600. Прочитав в моих глазах, резко ставших квадратными, немой вопрос, Олег Медокс ответил: "Один на один – вполне можно".

Молодцы!

Позволю себе повториться...

На Западе отдельные мерзавцы называют "Ил-2" не иначе, как "русским симулятором Me-109" (я уже упоминал, что в игре по настоятельным просьбам западной общественности есть и немецкая кампания, которая проходит на этом самолете).



▲ Облака отбрасывают тень. Что еще нужно для счастья?

▼ Вот это я понимаю. Вот это настоящий лес



Это так – к слову пришлось.

На данный момент из всех авиасимуляторов, находящихся в разработке (а таких сейчас, увы, очень и очень немного), "Ил-2" является самым интересным проектом. Я ничуть не сомневаюсь, что он будет иметь большой успех. Тогда уже после релиза пойдут адд-оны – новые летабельные самолеты и все такое.

Мало того, самолетами дело не ограничится. Я уже неоднократно упоминал о полной динамичности миссий; в них каждая боевая единица занимается своим делом и адекватно реагирует на изменения обстановки. По всей видимости, в будущем живые люди займут места не только в виртуальных кабинах самолетов, но и в башнях танков... а далее – везде. По крайней мере, такая идея очень по душе новому западному издателю "Ил-2" – компании UbiSoft.

Ну и наконец, как уже говорилось, "Ил-2" может стать стимулом к ренессансу жанра авиасимуляторов (примерно такую же роль в мире RPG сыграл Fallout).

Но тут уже нельзя говорить наверняка.

Хотя – почему бы и нет?

Леонтий Тютелев



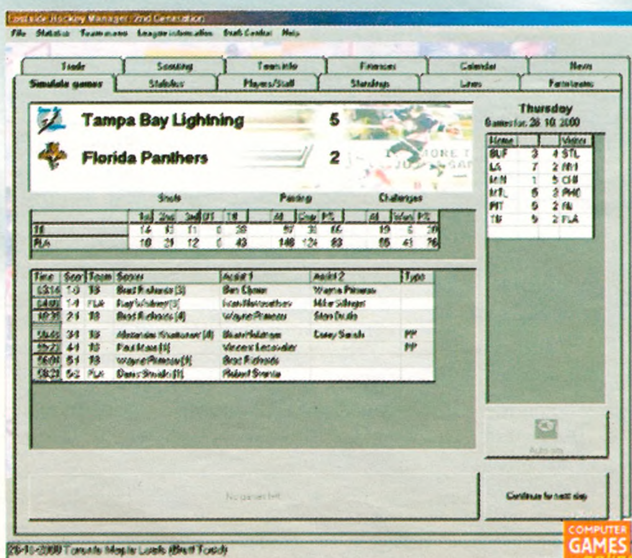
О бедном хоккее замолвите слово

EASTSIDE HOCKEY MANAGER

Жанр *Спортивный менеджер*
Издатель *Нет – freeware (www.coreonline.net/eastside)*
Разработчик *EHM Programming*
Требуется *Вторая половина 2001 года*

Так уж сложилось в жанре менеджеров, что если и есть какая игрушка, то непременно футбольная. И про чемпионат Англии желательно. Конечно, случаются и редкие исключения в виде формулистических "манагеров" или экзотических произведений по управлению бейсбольной командой или клубом NFL. А вот про столь любимый и в России, и в Канаде, и в США (вот рынок-то где!) хоккей незаслуженно забывали. При нынешнем приближении "кризиса перепроизводства" в компьютерных играх, долго так, разумеется, продолжаться не могло. Через несколько месяцев мы получим хоккейный менеджер, которому уже сейчас многие прочат успех. Вот и я, посетив сайт игры и ознакомившись с представленной там информацией, могу только присоединиться к армии оптимистов.

Это не произведение EA Sports, что означает только одно – мы получим проект незнакомый и самобытный. Удивляет еще и то, что работает над Eastside Hockey Manager абсолютно неизвестная финская компания, которая ранее вообще не занималась созданием компьютерных игр. Более того, ESH почти три года разрабатывался практически одним человеком! Лишь сейчас под руководством вдохновителя проекта Ристо Ремеса (Risto Remes) собралась небольшая команда единомышленников, которые помогают Ристо довести проект до ума, чтобы порадовать, наконец, заскучавших любителей спортивного менеджмента.



▼ **Симпатичный, непритязательный интерфейс а-ля Windows...**

Since 1997

А начиналось все в далеком 1997 году, когда Ремес вдруг решил, что хватит уже довольствоваться всякими там Championship и Premier менеджерами, а пора создать что-нибудь по мотивам "игры для настоящих мужчин". Так родилась идея Eastside Hockey Manager, которая с тех пор пережила не одно рождение и не одно преображение, прежде чем достигла своего современного вида.

Надо сразу заметить, что проект будет распространяться совершенно бесплатно и займет на винчестере вашего компьютера никак не больше десяти мегабайт! Все-таки кустари-одиночки, то есть люди, делающие игры практически для себя, очень бережливо относятся к компьютерным ресурсам, являясь образцом, на который стоит равняться "большим" разработчикам, чьи игры, при объеме в гигабайт, нередко оказываются в итоге самыми обыкновенными пустышками.

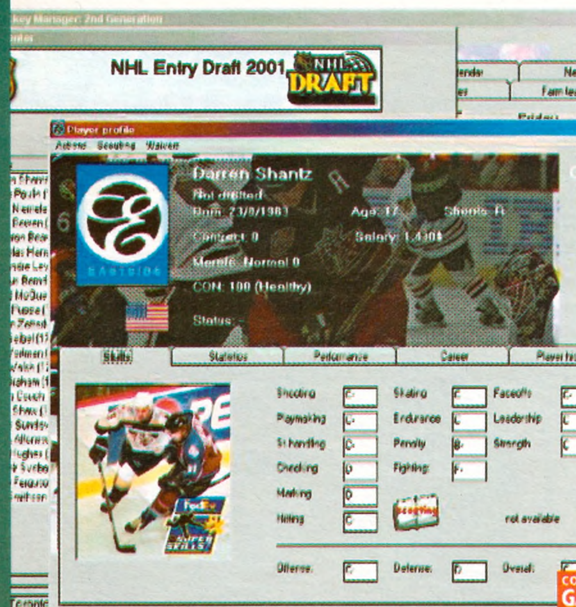
Так вот, несмотря на мизерный размер, проект позиционируется как конкурент лучшему из менеджеров – Championship Manager! Конечно же, игра не сможет похвастать эффектной оберткой, трехмерным поединком и богатым саундтреком. Но ведь никто, я думаю, не будет спорить, что сила любого менеджера вовсе не в красоте и звуке, а в начинке. Настоящий менеджер должен работать так, чтобы у нас сложилась полная иллюзия того, что мы действительно оказались в кресле генерального управляющего. Иными словами, проект должен быть предельно сбалансирован и очень внимателен к мелочам. И, кажется, именно таким будет в конечном итоге Eastside Hockey Manager. Почему?

Все, как у больших!

Список вывешенных на сайте игровых возможностей состоит из двадцати шести пунктов, причем, как утверждают разработчики, перечислены лишь наиболее интересные из них. Чтобы не быть голословным, я остановлюсь на наиболее "аппетитных" моментах.

ESH основывается на базе данных Национальной Хоккейной Лиги и, как следствие, располагает полным списком участвующих в розыгрыше Кубка Стэнли команд. Однако ими выбор не ограничивается, ибо у каждого клуба, как и в жизни, будет вторая команда.

Фарм-клуб создается здесь во-



▲ О! Перспективный игрок. Почему бы не задрафтовать?

все не для проформы, он будет участвовать в своем первенстве, а работающие под вашим началом скауты не преминут подметить в “дубле” прогрессирующего спортсмена! Дать ли ему шанс закрепиться в основном составе – целиком и полностью ваша прерогатива. А если какой-нибудь игрок “основы” вдруг резко сдаст позиции и перестанет показывать те результаты, которых вы от него ждете, то в качестве альтернативы “исправительно-трудовым работам” выступит ссылка в фарм-клуб.

Во время сезона хоккеисты будут получать травмы различной степени тяжести. Профессиональный спорт, а особенно хоккей, без этого просто немыслим. Травмы были даже в стареньких спортивных симуляторах, не говоря уже о менеджерах. Но помните ли вы, что бы в какой-нибудь игре повреждения, получаемые игроком, переходили затем в разряд хронических “болячек” и даже оказывали влияние на всю его карьеру? Тут будут!

А вот перечень менее значимых, но все же любопытных для каждого поклонника менеджеров возможностей Eastside Hockey Manager:

- Изменяющаяся в зависимости от результатов собственных и команды мораль игроков;
- Обмены, продажа и покупка спортсменов, обмены на раунды драфта;
- Полная статистика сезона: для игроков и команд;
- Сезон, состоит из 82 игр и полноценного плей-офф; в случае победы в чемпионате демонстрируется церемония награждения;
- динамическое изменение рейтингов команд и хоккеистов, в зависимости от качества показываемой ими игры;
- простой в использовании редактор для создания новых лиг;
- продвинутый AI команд соперников;
- гибкая система изменения командной тактики и стратегии.

А ведь это далеко не все! Авторы планируют внедрить в финальный вариант игры All-Star Game, с проведением конкурсов между хоккеистами. Они надеются, что у них хватит сил на то, чтобы научить компьютерных менеджеров выступать в роли инициаторов сделок (а вот это нужно сделать обязательно). Они готовят Чемпионат Мира! И искренне верят в то, что их сил хватит на создание листа тренеров, врачей, ассистентов и скаутов для каждого клуба! Не знаю, как вам, а мне все это кажется фантастикой. Уместить в десяти мегабайтах такую кучу возможностей – это надо очень хорошо постараться. Подойти к вопросу со всей ответственностью. Прыгнуть выше головы.

Как играется

В настоящий момент на сайте лежит абсолютно бесплатная бета-версия ESH. И она позволяет сделать о проекте кое-какие, не окончательные, естественно, выводы.

Сезон у генерального менеджера начинается, как и положено, сразу после того, как заканчивается предыдущий. Вот и в игре, перед регулярным чемпионатом вам придется одолеть сначала летний период, выискивая возможность усиления состава. Затем стартует этап тренировочных лагерей, где хоккеисты будут доказывать свое право считаться членами основной команды. После этого – предсезонные встречи, отработка тактических схем и выбор командной стратегии. И лишь затем – регулярный чемпионат и, если получится, плей-офф.

А команда ваших помощников тем временем не дремлет. По ходу первенства скауты присмотрят для клуба наиболее перспективных новичков, на которых стоит рассчитывать в следующем сезоне, если повезет на драфте. Финансисты с удовольствием будут делиться с вами отчетами о делах денежных, чтобы в пылу борьбы за место в плей-офф, вы, позабыв обо всем на свете, случайно не разорили клуб.

В ESH существенную роль играет система новостей. Благодаря ежедневным сводкам “информационных агентств” игрок постоянно находится в курсе всех событий, происходящих в виртуальной лиге. Знает, кто куда перешел, кто установил новый рекорд НХЛ (да, обещают возможность переписать книгу рекордов!), кто получил травму, а кто, наоборот, вернулся в строй. В игре даже будут ходить слухи о возможных обменах! Иначе говоря, ничего не ускользает от зоркого ока местных репортеров. Все работает на создание хоккейной атмосферы. Атмосферы большого хоккейного праздника, огромной виртуальной лиги, которая вращается вокруг его величества Игрока.

Но необходимо прервать это восторженное повествование, хоть игрушка его и заслуживает. Есть недостатки. Но, скажу сразу, они не слишком существенны и... их попросту можно простить маленькой команде финских фанатиков. Поправят все по ходу дела. А может, и к релизу успеют устранить недочеты.

Игрушка несколько медлительна при просчете результатов поединков. Есть небольшие перекосы в статистическом аспекте бета-версии. Так, счет матчей иногда выглядит несколько... хм-м, “романтично”. Все же, в сегодняшней НХЛ в среднем за игру команды ну никак не набирают по 6-7 шайб. Да и игроки иногда явно занимаются “читерством” (некоторые середняки вполне способны поспорить с легендарным Марио или закончившим карьеру Гретцки по количеству очков, набранных за сезон). В общем, есть минусы. Да и как без них? Но еще раз повторюсь - у ребят еще уйма времени, чтобы с помощью добровольных бета-тестеров отловить баги и глюки к дате релиза.

Ну, и снова о приятном. В ESH, как и в NHL 2001, вы сможете в меню настроек изменить ряд игровых параметров, например, установить уровень игры команд в атаке, вероятность получения игроками травм, сложность обменов и так далее. И если что-нибудь работает не как в жизни, то легким движением курсора вы можете исправить обнаруженное недоразумение.

Не перевелись умельцы на земле финской

Вердикта, конечно же, не ждите, а вот сделать прогноз я осмелюсь.

Eastside Hockey Manager создается для фанатов. Для настоящих поклонников хоккея. У игры не будет супервнешности и красивых роликов, но, судя по всему, будет глубокая проработка и хорошая сбалансированность. И если все то, что сейчас обещают нам разработчики, окажется правдой хотя бы на 70 процентов, мы разживемся очень качественным хоккейным менеджером. В конце концов, не забывайте, что над проектом, который будет весить всего 10 “мегов” (!) работают чистой воды энтузиасты. Именно поэтому к ESH нельзя подходить с общими мерками. Такие игры надо ценить. Таких разработчиков надо поддерживать. Хотя бы добрым словом... Впрочем, мне кажется, что оно и так будет добрым.

Элитный отстой

Александр Лашин

EA SPORTS ELITSERIEN & SM LIIGA 2001

Жанр Спортивный симулятор
Издатель EA Sports
Разработчик EA Sports
Требуется Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется P-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)

Я могу понять многое. Когда ко всяким "Дьяблам" и прочим выходят адд-оны с новыми уровнями, монстрами и юнитами на радость страждущим фанатам, это хорошо. Когда горячие финские парни, купив лицензию, делают версию NHL 2001 со своим чемпионатом и осчастливливают ею своих соотечественников, это нормально. Но когда довольно-таки посредственный адд-он с финской и шведской лигами выпускают сами EA Sports, а потом он попадает в Россию и неплохо там продается! Я худею...

Я ни разу в жизни не видел Чемпионат Швеции или Финляндии. И смотреть не собираюсь. Соответственно, из играющих там хоккеистов мне в той или иной степени знакомы человек пять, ранее фигурировавших в командах НХЛ. Все остальные – большая серая масса, разбираться в которой нет никакого желания. Да и зачем? Ведь есть так называемая Суперлига, есть НХЛ, и лично мне этого хватает. И компьютерные переложения остальных первенств меня мало интересуют. Я буду играть в подобные произведения, только при условии, что это будет как минимум просто выступая за шведов или финнов, хочется слышать комментарий на соответствующем языке. Для справки: в Финляндии шведский язык – второй национальный, так что можно было ограничиться только им, хотя, очевидно, если бы был еще и финский, все было бы просто замечательно.

В общем, закончили мы чемпионат, вышли в плей-офф, выиграли финал. Что было в NHL 2001? Хоккеисты получали Кубок Стэнли и радостно катались с ним по площадке. Думаете, здесь будет что-либо подобное? Если да, то вы глубоко заблуждаетесь. Ничего здесь не будет. Просто матч, как всегда, закончится награждением трех лучших игроков (кстати, насколько я знаю, в Европе выбирают не трех

> *Леонтий Тютелев: Ну, зачем же так опускать качественную игру. Естественно, это не блокбастер типа NHL 2001, но в целом – очень неплохое произведение. Думаю, если бы проект был посвящен той же Суперлиге, то оценка его была бы несколько иной. В общем, обычный "mission pack"*

просто очень качественно сделано. А некая посредственность вроде Elitserien мне не нужна.

Аргументация

Начинаем сезон (любой из двух) – и что же мы видим? Настоящие команды, настоящие игроки, настоящие чемпионаты. Типа круто... Но вот начинается матч. Что за @#^$%?! Комментируют действо... Джим Хьюсон и Билл Клемент! М-да... Очень интересно – американские комментаторы работают на матчах скандинавских чемпионатов. А заявленные на коробке два товарища с шведскими именами, как выясняется, всего лишь диктор по стадиону и некто, говорящий пару фраз на шведском в самом начале игры. И лишь в том случае, если установлена шведская или финская версии (хотя это, по-моему, банальный глюк, коих в игре полно). Если играть в англоязычный вариант, слышно будет лишь двух осточертевших американцев. Прошу понять меня правильно, я ничего против них не имею, лучших, а двух, по одному от каждой команды), вам покажут счет – и все! Чемпионат закончился. Разрешат, правда, еще посмотреть призы по итогам сезона - что характерно, они настоящие, и набор их у финнов и шведов немного различается. После чего можете смело начинать новый чемпионат, а не продолжать карьеру, как это принято в NHL 2001. Отыграть несколько сезонов подряд (со всеми прилагающимися прелестями типа приобретения свободных агентов и драфта в межсезонье) здесь не получится.

Сомнительная ценность

Конечно, есть плюсы вроде настоящей формы с логотипами команд и названиями спонсоров. Расписание матчей соответствует реальному. Только вот перекрывают ли эти "плюсы" все недостатки? Стоит ли ради двух новых чемпионатов задвигать куда подальше практически идеальную NHL 2001? Не думаю. Так что, в свете всего этого, право получать полные



▲ **Ну, чем не NHL 2001. Футболочки, правда, бедноватые...**

штаны радости от сего изделия я оставляю патриотичным шведам, финнам и представителям прочих национальностей, населяющим эти два государства. Сам же при помощи uninstall'а освобожу место на винте под что-либо более достойное.

Личное

Еще раз. Мне не интересно играть в неполноценный вариант хорошей игры. Мне не интересно разбираться в игроках, которые имеют (не)счастье играть в Финляндии и Швеции. Мне не нужна какая-то недоделанная, пардон, пустышка про чемпионаты этих стран. Я, может быть, и поиграл бы в Elitserien самую малость, будь она сделана с умом. А так – на какого оно мне нужно?! А вам?..

P.S. В качестве разъяснения: шестерка за звук стоит лишь потому, что нет шведского комментатора. В остальном озвучка ничуть не хуже оригинальной (да и не отличается от нее практически ничем).

Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Реализм	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 1 минуты
Сложность: варьируется
Знание английского: желательно

Джипы тут не причем

Reckless Driver



OFFROAD

Жанр Аркадные автогонки
Издатель Rage Software
Разработчик Rage Software
Требуется Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется Pentium-II 466, 64 Mb RAM, 3D (32 Mb)

Ну до чего же глупость разработчиков иногда удивляет! Вот, решили они всем скопом около года назад, что абсолютно невостребованным является рынок симуляторов джипов. Правильно, надо сказать, решили. Но неправильно поступили в конце года двухтысячного, начав массированный обстрел виртуального авторынка имитаторами покорителей бездорожья. И ладно бы выпустили пару проектов и успокоились. Как бы не так, ядрить! Они до сих пор пичкают нас, объевшихся, разнообразными "баггами", "пикупами" и прочими автомобилями, чья стихия – лес, грязь, отвесная гора и... строго вперед! Надоело!

Именно таким образом выстраивались мои мыслишки в кривенькую вереницу, когда происходила установка очередного "джипа" с примитивным до безобразия названием Offroad. "Вот, еще один, который хочет быть лучшим. "Хорошо хоть, что от Rage Software..." - еще раз подумал я... Впоследствии мыслительный процесс остановился. И не думал больше вылезать наружу.

Пусть всегда будет Солнце!

Да, перед вами девиз господ из Rage – я в этом нисколько не сомневаюсь. Солнце у них завсегда во главе всех углов, оно рулит миром Rage, оно акцентирует на себе львиную долю внимания игрока, заставляя периодически вздыхать, выдавливая из себя нечленораздельные "ахи" и угловатые "итить!". Ну умеют товарищи делать отменное освещение и не могут не заявить об этом еще раз во всеуслышание (точнее будет сказать – всеувидение). Каждая новая игра Rage – своеобразный образец того, как надо максимально эффективно использовать современные видеокарты, этакий стандарт освещенности, и ничего с этим поделать, увы, нельзя. Да и надо ли?

Вот и Offroad сияет так, словно он – какая-нибудь секонд-хэнд-иномарка, пригнанная из Калининграда, выставленная в ослепительно солнечную погоду на продажу где-то в Люберцах и предварительно надраенная. Проект так сильно искрится самыми гнусными и непредсказуемыми оттенками, так бесстыдно выставляет напоказ все свои прелести, что даже люди прошлого поколения (которые почти всегда скептически настроены по отношению к играм), возникающие периодически за спиной игрока, крякают, и в кряканье этом звучит невольное уважение к творящейся на мониторе "дискотеке".

Помимо всего прочего, творцы игрухи показали себя еще и не однобокими умельцами. Ибо все остальное графическое здесь также безупречно и мило. Посмотрите на проработку подвески машин. Да джипы наши как живые! Взгляните на текстуры трасс – даже травинки можно различить на изумрудном ковре. А какие скалы, как сложны в целом модели окружающей природы, которые, не скупясь, выдает нам движок в высочайшем разрешении, не забыв при этом залить все краской 32-битного цвета! Шик! Блеск! Красота!

Леонтий Тютелев: Да, как мало нашему Вкшмуку нужно для полного счастья! Это было замечено уже давно и не мною. Или суперграфику с немыслимым количеством спецэффектов, или ностальгические спрайты. Все. И он уже не заметит главного. А главное в данном случае то, что Offroad – это посредственная гонка, в которой запоминается разве что скорость

▼ Как тут работает подвеска!



Пусть всегда будет Скорость!

Злостные, ревностные ценители симуляции, лебедок и пониженного ряда трансмиссии могут спокойно садиться в свои навороченные "кенгурятниками" и дугами "джжжиппы" и мчать от Offroad куда подальше. Если столь принципиальны, конечно. Здесь нет натуженного карабканья в гору на скорости 5 километров в час, вскипевшего двигателя или, на худой конец, помятого кузова. Эта аркада из принципа, протащиться от которой стопудово сумеет только человек лояльных воззрений на жизнь. Только такой "антисноб" сможет оценить всю непередаваемую динамику игрушки, проперетъся от бешеной скорости, которая заставит его бренное тело влипнуть в табуретку или стул. А как вы еще хотели? Двести пятьдесят километров в час по страшным буеракам, по глубоким лужам и широким траншеям. Вниз, по извилистой швейцарской горной дороге под отвлекающее своей красотой освещение в исполнении предзакатного солнца!

Однако в перерывах между заездами вас заставят еще и заниматься стратегическими элементами. В "Оффроад", как и во многих других аркадных гонках, применена простенькая система продвижения по лигам, парал-

лельно с которым происходит завоевание новых машин и трасс. Но и тут нашлось место для изюминки от Rage. По ходу сезона вас будут заваливать предложениями команды, стоящие рангом выше, предлагая лучшую машину в новом первенстве взамен на хорошие результаты в текущем. А оно нам надо? Да ни за какие коврижки, ибо игрок и так достаточно силен, чтобы облапошить "буратин" из игры даже на самой занюханной тачке. На то он и игрок, ядрить твою налево! На этом откровения, собственно говоря, подыхают не сопротивляясь, уступая место проверенному годами аркадному погонялову. Итак!

Пусть всегда будут багги!

Итак, мы несемся сломя голову по пересеченной во всех плоскостях местности, забыв об осторожности и педали тормоза. А все, что должны использовать – это газ до отказа, еще больший газ до отказа (турбо) и, естественно (как без него, родимого?), его величество Ручничок. Однако физические особенности представленных тут тачек делают повсеместное использование стояночного тормоза (предлагаю упразднить это название ко всем чертям) проблематичным. Да и прохождение поворотов веером не доставляет такого удовольствия, как во всенародно любимом "Макрее".

Все машины строго полноприводные, да еще с равным распределением крутящего момента по осям (не грузитесь, господа, это означает только то, что все четыре колеса вращаются одновременно). Движок выдает порядочный табун лошадиных сил, и все это, несмотря на простоту поведения машины, делает ее в поворотах весьма коварной. Неверное движение, перебор с поворотом руля – и все, авто волчком крутится на месте и разворачивается, упираясь в какой-нибудь рекламный щит. Кстати. О щитах. Все объекты на трассе интерактивны, то есть двигаются и ломаются. Не так эффектно, как во втором Midtown Madness, но довольно прилично. Однако продажный трактор меня разочаровал. Он стоял посреди трассы, а я решил поиграть в футбол гигантским бревном. Как ни толкал я его на железного коня деревни, с места тот не сдвинулся, предпочтя свое стоячее положение прогулке по трассе с Драйвером. Жаль, в общем.

Пусть всегда будет все

И не надо мне объяснять, пожалуйста, что эта игра очень тупая, что красивая графика еще не повод, и что, вообще, Offroad смахивает на Test Drive Off-road ("Оффроад", смахивай в другую сторону, плз). Мне наплевать на эти утверждения, по одной простой причине. Игра соответствует сама себе. Это очень самодостаточная вещь, в которой ничто не выбивается из общей идеи простоты и доступности. Здесь нет потуг привить проекту какие-то ненужные элементы симулятора, нет абсолютно неуместно смотревшейся бы модели тюнинга (апгрейдов – для тех, кто любил слово тюнинг путать с настройкой машины в гараже). Дизайн трасс, графика, звуковое сопровождение и физическая модель (как тут можно прыгать и летать!) – все это вместе очень удачно создает атмосферу скоростного путешествия по красивейшим локациям планеты.

И пусть это развлечение не будет долгим, и игра надоест вам гораздо раньше, чем не самый лучший FPS, – достоинств ее это не умаляет. Offroad хорош именно в таком виде, какой он есть.

И не надо тут говорить о засилье внедорожников на ПК. Я был не прав, когда попытался думать во время инсталляции. Джипы тут не причем.

▲ Да. Это я. Разве не узнали?

▼ Организованной толпой...

Параметр	Оценка
Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Управление	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 7.1

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Владимир Чаплыгин

Неудовлетворительный эндшпиль

Эндшпиль – заключительная стадия шахматной, шашечной партии.
С.Н. Ожегов и Н.Ю. Шведова.
"Толковый словарь русского языка"

SHREDDER 5

Жанр *Симулятор шахмат*
Издатель *Millennium 2000*
Разработчик *Stefan Meyer-Kahlen*
Требуется *Pentium-II 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-II 400, 128 Mb RAM*

На самом деле для шахматистов эндшпиль значит намного больше, чем лаконичное определение Ожегова. За этой стадией шахматного поединка стоит огромная умственная работа обоих гроссмейстеров. Какие-то 64 клетки вмещают в себе годы занятий и спарринг-поединков. Я не говорю про тысячи страниц прочитанной тематической литературы. Вот такое оно, странное русскому уху, слово "эндшпиль".

Переходя к рассматриваемой сегодня игрушке, сразу скажу, что в линейке шахматных симуляторов нынешнего сезона Shredder 5 является самым слабеньким, местами просто убогим. И дело тут не в сложности партий и прочих сопутствующих вещах, тут совсем иная проблема.

Иная проблема

Суть ее очень проста. Нынче производить шахматные симуляторы для лиц, имеющих лишь поверхностное представление об игре, просто убыточно. Лишь старик Chessmaster, нашедший в свое время собственную нишу на рынке, с завидным постоянством выдает на-гора отчасти развлекательный вариант древнейшей забавы. Сегодняшний пациент рубрики review является продуктом для профессионалов, чья жизнь тесным образом связана с шахматами. Именно для такой узкой, но относительно богатой, публики Стефан Мейер-Калена выпустил свое очередное детище – Shredder 5.

Стоит отметить, что разработчик на своем сайте не стесняется называть программу сильнейшей в мире. В качестве подтверждения этих слов приводятся различные таблицы соревнований между шахматными симами, где "Шредер" стабильно в течение нескольких лет занимает призовые места, причем чаще всего – самые высокие.

Патовая ситуация

Коль уж я начал разговор про различные узкоспециализированные навороты, скажу, что для желающих окунуться по уши в мир шахматной стратегии в комплект с игрой входят эндшпильные таблицы Налимова. Только навряд ли кому из нас нужны такие изыски. Взять тот же Deep Fritz 6. Этот "Фигаро" и в чемпионатах места отхватывает, и к геймерам неравнодушен.

К сожалению, Мейер-Калена, потратив много внимания на разработку искусственного интеллекта, совсем забыл об интерфейсе и управлении. Видимо, нынче модно кичиться параллельной работой двух разноплановых движков, нежели простотой в обращении.

А что нам нужно?

А нужно нам совсем немного. Во-первых, игра обязана не надоедать своей "ученостью" и при случае превращаться в обыденное развлечение для детей. Во-вторых, медлительный шахматный поединок должен быть разбавлен различными фенечками и сюрпризами.

Из многочисленных вариантов Shredder 5 решил предоставить возможность побаловаться с трехмерными досками. Причем на такой доске можно играть, а не постоянно проигрывать, как это часто бывало в Deep Fritz 6. Разумеется, опции выбора размеров фигур и манипуляции с камерой прилагаются. Только не думаю, что такая ложка сделает бочку дегтя съедобной.

Что плохо

В остальном наблюдается явное нежелание разработчиков делать из откровенно закрытого продукта съедобную конфетку с ярким фантиком. Мало того, что, прежде чем сесть за монитор, надо досконально знать заморский язык, так потом еще придется мучиться с различными окнами, норовящими выскакивать буквально из ниоткуда.

Создается такое ощущение, что Shredder 5 ваяли исключительно для выставки. Мои попытки найти хотя бы блиц-партии провалились. Программа постоянно лупит по затылку и грозно трясет пальцем, мол, даже не пытайся. Режим помощи и подсказок не только убог – он еще вдобавок создает дополнительные проблемы, от чего в голове начинают закипать мозги.

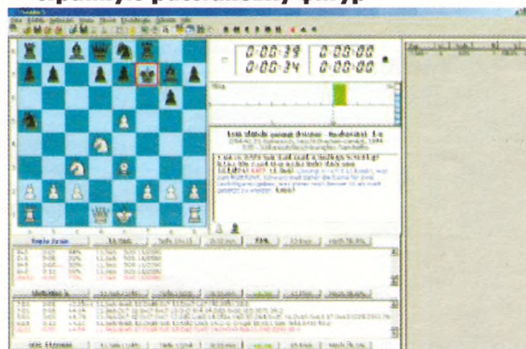
Из рук в руки

Издателю впору писать на обложке следующую вещь: "Продается старый дом, стены ровные, но ветхие, из мебели только книжные шкафы, все удобства во дворе, зато имеется огромная пустующая жилплощадь". Наверное, при всем желании, вы откажетесь от покупки такой квартирки. С "Шредером" ситуация аналогична.

P.S. В пылу негодования совсем забыл упомянуть о мультиплеере. Так вот, его здесь нет, как не было и раньше во всех шахматных симуляторах. Впору мне запатентовать свою находку и продать какой-нибудь компании.

НИМ

▼ Вы имеете шанс лицезреть весьма странную расстановку фигур



▼ Доска трехмерная, приятная в обращении



Игровой интерес	■■■■□□□□□□
Графика	■■■■■□□□□□
Интеллект	■■■■■■■■■□
Управление	■■■■□□□□□□
Ценность для жанра	■■■■□□□□□□

Рейтинг 5.2

Время освоения: до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Тупость

Маленький Вкшмук

Много тупости я видел на своем веку, и с каждым разом все спокойнее отношусь к ее разнообразным проявлениям. Однако размах человеческой тупости не знает пределов. Тупость людская безгранична. Она, как вирус, постоянно приспосабливается к новым формам людского мышления, мутируя так, что даже такой большой знаток тупости, как Вкшмук, завидев новую тупость, удивляется.

3D SCOOTER RACING

Жанр	Гонки на самокатах
Издатель	Pantera Entertainment
Разработчик	Pantera Entertainment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 3D

Особенно много тупости в Соединенном Заштатье. Тут вам и НАСКАР, и "дрэг рэйсинг", и прочие десятилитровые пакеты с попкорном и силиконовые груди Памелы Андерсон. Совсем недавно необъятный список американских тупостей пополнился еще одной. Это игра 3D Scooter Racing. Игра тупая до неприличия.

Зачем изобретать самокат?

Известно также, что и человеческая смекалка границ не знает, и знать не собирается. Это правильно. Придумали колесо, затем – телегу, потом еще что-то. Дело дошло и до самоката. Катались на нем по прямой, развивая мышцы ноги (одной). Потом додумались до того, что на самокат можно и моторчик приладить. Приладили. И решили вдобавок, что на самокате очень прикольно чудить, исполняя самые экстремальные на свете трюки, разгоняясь до неприличной для такой опасной штуки скорости. В итоге, "тему" раскрутили так, что особо умные представители земной расы создали игру про самокаты с моторчиком. Игру, как я уже сказал, на редкость тупую.

Почему я так злобен? Ну, во-первых, мне не нравится сама идея. На какой-то непрочной конструкции нестись вниз по склону на скорости в 100 километров в час в одних только шортах и майке. Это дебилизм, граничащий с манией суицида. Во-вторых, игра получилась настолько топорная и нечеловеческая, что все хорошее из того, что мог предложить этот вид спорта (есть там и хорошее), было загублено на корню, а остались лишь раздвинутые в разные стороны ноги скутерщика, падающего с высоты десятиэтажного дома вниз. На первых порах такой размашистый финт радует, а на всех остальных – раздражает.

Получи фашист по харе!

С заставки на нас смотрит в меру агрессивный американский подросток, чье зажравшееся самодовольное лицо излучает стремление кататься на самокате с чувством собственного достоинства, если не сказать больше – превосходства. Так и хочется отвесить наглой морде парочку смачных ударов в челюсть, чтоб образумился этот тип и сел за книги, отбросив в сторону вонючий попкорн.
Но нельзя. Можно лишь взять себе под управление какого-то блондинистого экстремала (одного) и отправиться на покорение местных трасс (никаких чемпионатов, а уж тем более карьер, нет).

Есть два режима игры. Первый – на скорость. Второй – на выпендреж. Каждый "хорош" по-своему. Но у обоих есть одна "замечательная" отличительная черта, а именно – продолжительность заезда. Не меньше семи минут! И строго по прямой (не кольцевой) трассе, которая всегда очень активно идет под горку. Скоростные заезды, как и ожидается, невероятно быстры. Заезды на трюкачество изобилуют трамплинами, помехами, расставленными конусами. Цель и там и там одна – прийти первым. Вот и вся мотивация.

Получи-получи!

А теперь я буду перечислять недостатки.

Первое – отсутствие физической модели. Все столкновения, полеты, прыжки выполнены весьма упрощенно и однообразно.

Второе. Размеры трассы, объектов и гонщика ужасно непропорциональны. Трек – как широченная взлетно-посадочная полоса, гонщик – букашка, а костры на обочинах "сделаны" из таких толстых бревен, по сравнению с которыми трубы магистрали "Уренгой" кажутся соломинками.

Третье – управление. Его нельзя перенастроить. Работает оно с "перебоями". Почему-то разовое нажатие на клавишу прыжка заставляет гонщика делать двойной подскок...

Четвертое - невидимое ограждение трасс. Вылететь за забор не получится! Если вы желаете прыгнуть и в воздухе срезать пару крутых виражей, то будьте готовы обломаться. В 30 метрах над землей обнаружит свое существование невидимая преграда, и "пилот" самоката с угрюмым мычанием неловко плюхнется наземь.

Пятое. Звук. Звук – это нечто. Шуршание колес сопровождается упоенным вздыханием нашего подопечного и редкими стуками от падений. Больше и не надо, правильно ведь?

Все это в совокупности дает, несмотря на хорошую графику, картину неприглядности редкостной. Непогрешимые оппоненты сразу же улетучиваются куда-то вперед, а мы остаемся наедине с безмолвным миром, тупым управлением, длиннющей трассой и абсолютным непониманием: "а ради чего, собственно?.."

Ответа на поставленный вопрос я не нашел. Хоть честно пытался отыскать его на протяжении пары часов. Игра, построенная на тупой идее и тупо выполненная, достойна только одного – быть уничтоженной и преданной забвению. И можно только удивляться, откуда в мире столько тупости...



▼ Ишь, как ноги-то раздвинул! Экстремал...



Игровой интерес	■■■□□□□□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■□□□□□□
Управление	■■■□□□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 4.3

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Леонтий Тютелев

ФОРМУЛА "ДВА В ОДНОМ"

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

Жанр *Аркадные автогонки + автосимулятор*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Eutechnyx*
Требуется *P-233, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *P-II 366, 64 Mb RAM, 3D (32 Mb)*

Бизнес Ф1 живет и здравствует. Очередной Гран При, и к телевизором припадают десятки миллионов "страждущих"! Ну очень им интересно знать, кто и кого на этот раз будет обливать шампанским. Растет и количество играющего населения, употребляющего симы Ф1 "вовнутрь". А самое главное – постоянно увеличивается число разработчиков, горящих (к сожалению, не на работе) желанием использовать жуткую популярность королевы автоспорта в своих корыстных целях. Тут надо еще заметить, что, после выхода Grand Prix 3, борьба за почетное второе место свелась к покупке лицензий. У кого самый последний состав участников и команд, тот и популярен.

Впрочем, находятся индивидуумы, которые пытаются привнести в жанр свежую, по их мнению, струю. Извращая светлый образ Ф1, они помещают в свои игры прояпонские симуляторы игровых автоматов по мотивам Формулы, ничуть не смущаясь от творимого святотатства. Такого рода извращенцами оказались создатели рассматриваемого произведения – господа из Eutechnyx. В детстве у них не было жетонов, и, жадно глотая слюни игрового вожделения, они стояли за спинами богатеньких сверстников, наблюдая за тем, как те наматывают круги на какой-нибудь Daytona USA. А потом во взрослой жизни, когда дети выросли и стали игроделателями, поперли из всех щелей детские комплексы.





Automatic Transmission! *диктор в игре – невероятно дебильным, игривым голосом*

В общем, перед нами просто еще одна виртуальная Формула. Или типа-формула. Так даже лучше.

Давайте отвлечемся.

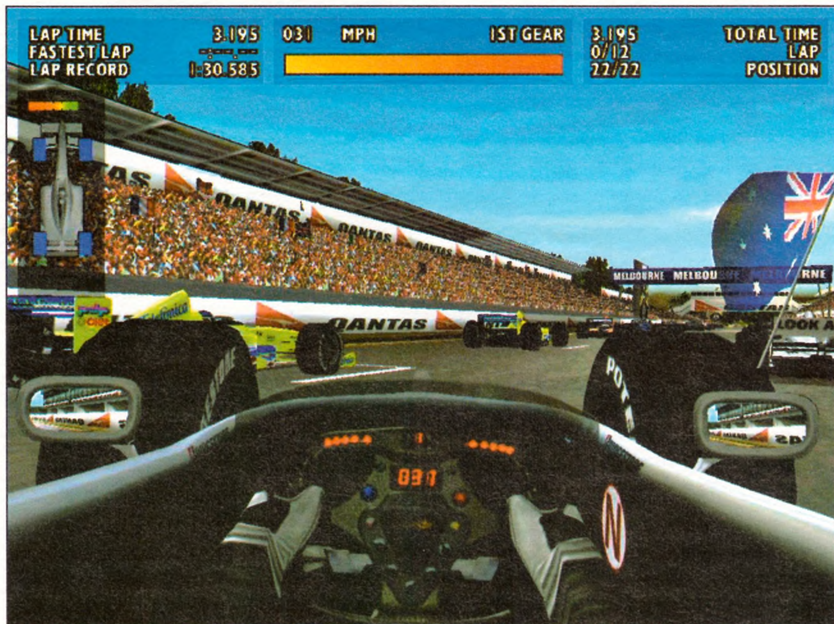
Васе Попкину 13 лет от роду, и он фанат Ф1. Смотрит все Гран При. Выгуливая вечером собачку, он мечтает стать Ирвайном и покрасить волосы в красный цвет, как Жак Вильнев. Папа покупает ему компьютер...

Оксане Задвижкиной 19 лет от роду, и она любит странною любовью Тори Такаги. И смотрит Ф1, и переживает. Она фанатка. На работе стоит хороший комп, но девушка уверена, что автогонки для женского пола чреваты ловлей столбов (стереотип!).

В общем, людей, которые хотели бы попробовать себя за рулем болида, но боялись начать, начитавшись статей умных компьютерных симуляторщиков, всегда было предостаточно. Вася постоянно вылетает с трассы и, грустный, включает Counter Strike, а Оксана страшно комплексует при виде словосочетания calibrate joystick, которое она всегда переводит на русский язык дословно...

Для таких профанов и делают недоигравшие в свое время на автоматах разработчики игры типа "и нашим и вашим", насмехаясь над лучшей в мире автосерией. Ладно, пускай делают. Хотя бы так, как это было в Warm Up! Но зачем стилизовать аркадный режим под японский игровой автомат, который принимает игрока за полнейшего имбецила, дебила в третьем поколении. Он восторженно комментирует все действия играющего, услужливо подсказывая, когда и зачем надо нажать на "ентер". Глумление какое-то, честное слово!

Сам аркадный режим обычен дальше некуда. "Газ – до отказа, а там



▲ **Все, вроде, красиво... Но как кренится болид!**

поглядим". Когда ты за такое по непростительной глупости отдаешь кровный жетон, тогда мотивация приходить первым и играть дальше есть. А ради сомнительного удовольствия выиграть какой-то левый чемпионат... Увольте!

Суперлицензия

Как бы пытаясь показать, что они кое-что смыслят в автоспорте, перед началом режима Grand Prix (равняемся на Крэммонда?), авторы нас слегка обламывают, заставляя в обязательном порядке овладеть суперлицензией пилота Ф1. Что ж, меня это предложение заинтересовало, и я не без интереса прошел ряд тестов. Прошел сразу, без проблем. Ничего сложного, и вообще несколько ненатурально.

Дальше разработчики решили изгаляться в следующем ключе. Нам не дают выбрать себе команду! Получив лицензию, вы выступаете в роли свободного агента без автомобильного ПМЖ. О "макларенах" и прочих "феррари" можно спокойно забыть, ведь единственная команда, которая проявит к нам интерес – это BAR. Естественно, приходится соглашаться – не заканчивать же игру, так и не начав ее.

Хотя... можно было и не начинать, так как в роли симулятора наш пациент – ни-ка-кой. И все тут! Чего стоит хотя бы звук мотора (двигатель повизгивает, как маломощный карт) и то, как кренится в поворотах при виде изнутри наш болид. Машина Ф1 не может так сильно заваливаться на бок. Даже при максимально длинноходном и "мягком" сетапе подвески. Зато по итогам гонки нам рассказывают, сколько денег заработала команда. В общем, размениваясь на незначительные мелочи, разработчики нередко забывали о главном. Особенно меня порадовало то, как машина тормозит. Как "бэушная" копейка двадцатилетней давности.

Дальше можно не рассказывать, и так абсолютно понятно, что мало кто остановит на игре свое внимание. Разве что человек, питающий страсть к игровым автоматам.

Симпатично, но НЕТ!

Ну, для полноты картины, собственно, об этой самой картине и стоит рассказать. О картине, которая открывается перед нами, когда мы запускаем игру.

Что ж, графика смотрится вполне достойно. Этому есть логическое объяснение: перед нами второй проект разработчиков (первый – Le Mans 24 Hours), так что времени на отладку движка было предостаточно. И бегает шустро, и выглядит симпатично.

Звук? После фальцета в исполнении движка к звуку я стал относиться несколько предвзято и нашел, что он мне абсолютно не нравится. Средний, неправильный.

Итог? Как без него, родимого? Итог краток – неинтересно. Поиграть и забыть. И вам не рекомендую, если вы не тайный поклонник японских аркад.

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■

Рейтинг 5.5

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

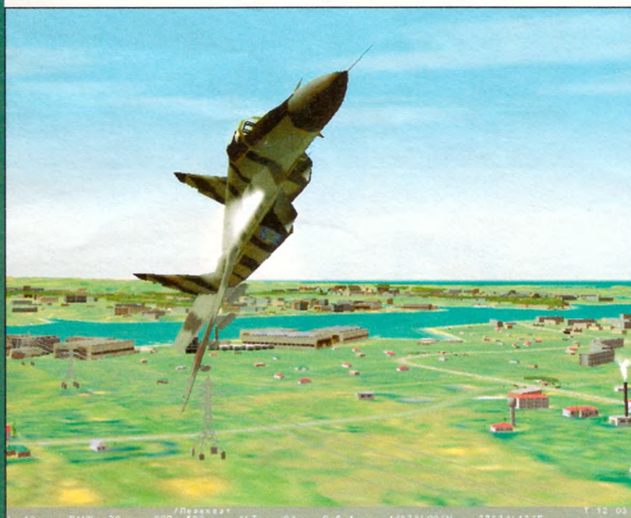
Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Еще немного "Фланкера"

FLANKER 2.5

Жанр Авиасимулятор
Издатель "1С"
Разработчик Eagle Dynamics
Требуется Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется Pentium 300, джойстик

Что бы там ни говорили злопыхатели, а "Фланкер 2.0" – это очень хорошая игра. Однозначно симулятор года (1999, разумеется). А потому наше любимое сим-сообщество играет в нее с большим удовольствием. Выход всевозможных патчей, адд-онов и других милых сердцу мелочей, типа campaign commander'ов сразу же вызывает большое оживление. Хотя будем точными – до нынешнего момента по этой части с адд-онами было не густо.



▲ Новый герой – МиГ-29К

Но вот наконец свершилось: налицо адд-он под названием "Фланкер 2.5". Все желающие тут же разделились на две группы – те, которые с интернетом, и те, которые без. Обладатели доступа помчались скачивать сорок мегабайт с официального сайта, а для всех остальных фирма "1С" выпустила в продажу диск с "Фланкером", "поднятым" до версии 2.5. Все-таки, равенства в этом мире нет и не будет. И что характерно – владеющие интернетом всегда имеют преимущество.

Скажем сразу

В далеком 1999 году второй "Фланкер" ждали очень сильно. И его релиз тут же вызвал бурю восторгов (эти восторги не прекращаются даже сейчас).

Но почти тут же обнаружилось несколько не очень приятных вещей. Во-первых, выяснилось, что на поле боя "живыми" являются только самолеты. А тогда уже вовсю шли разговоры об интеграции симуляторов разной техники, едином поле боя и динамически меняющейся обстановке.

Мало того, разговорами дело не ограничивалось. Концепция "полностью динамической кампании" к тому времени уже потихоньку загнулась. Стало ясно, что моделирование огромного поля боя с тысячами единиц боевой техники, которые успешно уничтожают друг друга в реальном времени – это эффектно, но малореалистично. Уж очень много всяких принципиальных вещей остается за кадром, ибо все не смоделируешь – а без них реалистичность тут же пропадает. К тому же, некоторые вполне жизненные моменты, будучи воплощенными в такой модели, становятся совершенно карикатурными – один отдельно взятый истребитель совершает полтора десятка боевых вылетов в день и наносит врагу примерно треть общего ущерба.

Одним словом, от этого отказались. Но все, происходящее на том участке, на который тебя послали с заданием, должно развиваться динамически. Грубо говоря, враждебные танки должны стрелять друг по другу. А вот как раз этого во втором "Фланкере" и не было.

Дозаправка в воздухе. Казалось бы, мелочь; к тому же, Су-27 имеет приличный радиус действия и если речь идет только о Крыме, то он вполне в состоянии долететь куда угодно, не проводя эту процедуру. Но если ты всерьез претендуешь на создание авиасимулятора года, у тебя просто обязана быть дозаправка. И этого в Ф2.0 тоже не было.

Так вот. "Фланкер 2.5" – это симулятор, в котором есть почти все, что требуется по вот таким неписаным стандартам.

Правда, танки там по-прежнему друг по другу не стреляют.

За нами – "Гранит"

Пока что друг с другом воюют только корабли. Я, конечно, не удержался и создал несколько миссий, в которых участвовали одни кораблики – разбирался, кто лучше всех на море. Выяснилось, что на небольшой дистанции "Тикондерога" легко побеждает "Славу". Причем стреляя исключительно противокорабельной версией "Томагавка". Надо же... До того я BGM-109B и за ракету не считал.

"Тикондерога" легко разделывается с "Москитами", довольно уверенно сбивает П-500, но практически беспомощна против П-700. А потому, как только на сцену выходит "Кузнецов", для американцев наступают трудные времена.

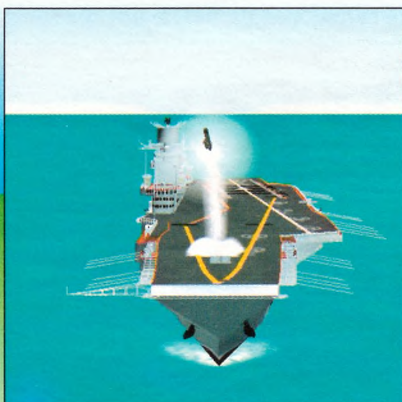
А еще корабли движутся. Раньше они стояли на месте.

И вот ведь она – магия и чертовщина "Фланкер 2.0". Не скажу насчет всех остальных, но я сам в общем-то отдавал себе отчет в том, что взлет и посадка осуществляется в то время, как авианосцы стоят, словно вкопанные (вообще же они должны при этом полным ходом идти против ветра). И ничего. Мне и в голову не пришло возмутиться по поводу вопиющего нарушения реалистичности. Очень уж приятно все это смотрелось...

До меня и сейчас это дошло только потому, что на официальном сайте игры

▼ А так теперь выглядят кабины





▲ "Кузнецов" запускает П-700...



▼ Это был F-16

посадка на движущийся авианосец преподносится как unique challenge. Прочитал – и удивился: о чем же я раньше-то думал?

Дозаправка в воздухе. Наконец-то. Вот только странно, что радиообмен с заправщиком по ходу этого дела не предусмотрен. Вообще опции радиопереговоров существенно расширены – но касаются только ведомых.

Помню, мне всегда нравилась ритуальная дозаправочная фраза, подслушанная в F-22 Air Dominance Fighter – она звучала как "Weapons and nose cold"... Но это я к слову.

Ганзо

Так наши люди называют воздушные бои, проводимые без применения ракет. От английского guns-only. Тут прибавилось много интересных вещей. Летные модели подверглись ряду изменений; мне показалось, что Су-27 стал несколько чувствительнее к воздействиям по тангажу.

Изменилась та часть AI, которая отвечает за действия группы самолетов. Теперь они работают по цели скоординированно. И уже было замечено, что если вы хотите драться в одиночку против нескольких, то будет легче, если создать несколько враждебных групп по одной машине в каждой, чем одну группу из нескольких самолетов.

Одним из самых значительных дополнений в версии 2.5 считается летабельный МиГ-29К. Это действительно серьезно. И я могу сказать, что в воздушном бою эта машина – вещь довольно приятная. По маневренности она даже чуть получше, чем "Фланкер" (правда, и в штопор валится куда легче). С другой стороны, боекомплект ее пушки ровно в полтора раза меньше, что накладывает дополнительные требования относительно меткости стрельбы.

Ради интереса я стравил между собой AI'шные МиГ-29К и Су-27 (у обоих уровень AI – excellent). И надо сказать, что в таком поединке чаще побеждал МиГ-29К.

Ну что ж... Настало время перейти к нашей общей беде и боли – пушечному прицелу в режиме сопровождения цели. Он опять перестал нормально работать. Некоторые говорят, что его марка указывает не туда, куда надо. У меня же сложилось впечатление, что на самом деле существенно снизилась начальная скорость снарядов – поэтому упреждение надо брать такое, что на вираже марка просто упирается в нижнюю кромку ИЛС и ничего дельного указать уже не может. Если вы имеете небольшую угловую скорость и такого упирания не происходит, то очередь пойдет точно.



▲ ...сейчас "Тикондероге" станет немножко нехорошо...

Вообще же ощущение странное. Для начала я поставил себе в противники такое воплощение никчемности, как F-14A. Абсолютно без проблем захожу ему в хвост – и с большим удивлением вижу, что стрелять не могу. Упреждение не берется. Я и так, и эдак – никак... Еле снизил его.

Что я вижу!

Разных улучшений по части графики довольно много. И ландшафт стал посимпатичнее, и всякая пиротехника выросла (сразу видишь, что дымные шлейфы ракет стали более "пушистыми").

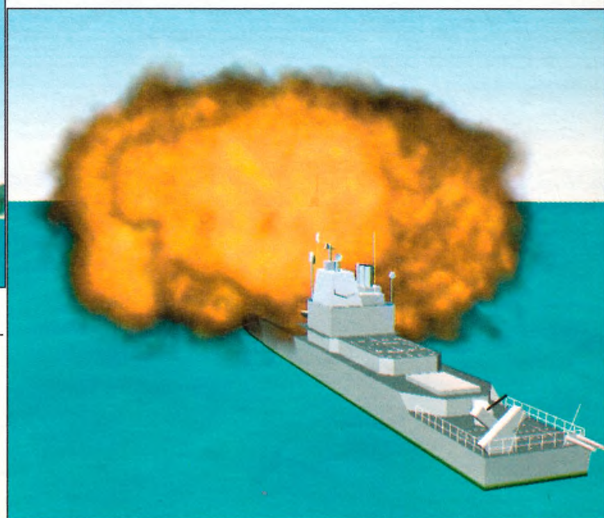
Но самое главное – была полностью перерисована кабина. Вообще изображение кабины считалось слабейшей частью графики Ф2.0. Особенно нехорошо она выглядела, если на вашей машине стояло что-нибудь из семейства Voodoo. А теперь все смотрится чудесно.

Кроме того, вы можете плавно варьировать угол зрения – от самого узкого, когда видна лишь ИЛС, до самого широкого, при котором вы охватываете взглядом примерно половину кабины. Довольно дельная возможность. Одним словом, и здесь все пришло в соответствие со стандартами.

Вот только некоторые жалуются, что показатель FPS у них упал чуть ли не на треть.

Каждому – свое

Пришло время высказываться, как говорится, "в целом". Ну что тут скажешь? Фланкеристы-профессионалы в большинстве своем остались разочарованы и уже требуют патча. Во многом их можно понять.



...и стало!

Лично я считаю, что с выходом версии 2.5 "Фланкер" "добрал" многие из тех моментов, за отсутствие которых его всегда упрекали. Это хорошо, хотя, разумеется, без издержек не обошлось. Но в целом баланс получился положительным, особенно если принять во внимание перспективу патча.

Но и это не главное. Сейчас все поклонники дожидаются новой игры от Eagle Dynamics, которая будет называться Lock On. Возможно, вы уже слышали об этом проекте; раньше он носил имя Flanker Attack. Здесь главными героями будут не истребители, а штурмовики – с нашей стороны Су-39, а с американской – А-10. Говорят, что вот там уж точно все будет так, как надо.

Очень может быть. Мне симпатична поговорка американских летчиков-штурмовиков: "Fighter pilots make movies, attack pilots make history".

Почему бы этому не сбыться?

ADD-ON

Reckless Driver AKA Дикий Лодочник

На лицо ужасный, добрый внутри

LONDON THAMES RACER

Жанр *Гонки на плавучих средствах*
Издатель *Davilex*
Разработчик *Davilex*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-II 466, 64 Mb RAM, 3D (32 Mb)*

Это случилось, когда родные мне отечественные реки освобождаются из "ледяного плена", а DeaD_МАЗАЙ AKA Заяц_HantA достает из сеней промасленную берданку и начинает натирать мазью для лыж днище своей пироги. Я сидел и ждал появления какого-нибудь завалящего-симулятора-ралли-на-худой-конец, но посылка открылась, и в ней лежал новехонький диск, на котором красным по серебристому было выведено три загадочных слова. London Thames Racer. Это озадачило меня нехило...

"Однако!" - подумал я, глядя в окно и наблюдая за тем, как река, мощно "собирая в кулак" волны, освобождается ото льда. "Однако! - еще раз подумал я. - Неужто там, в то время, как у нас – вот это (последовал жест для воображаемой публики, указывающий на несущийся стремглав вниз по течению лед), у них – то?" И мне представилась страшная картина...

Добропорядочные англичане, отчаявшись от установившихся в Лондоне морозов, от полнейшей безысходности решили устроить гонки по замерзшему руслу Темзы на своих "Астон Мартинах", "Ягуарах", MG, ядрить... На "Бентли" с "Роллс-Ройсом"? Почему бы и нет?!

Странно, а зачем делать по этому поводу игру?.. Определенно, мои домыслы и очевидно-невероятное название проекта сплелись в хитроумный гордиев узел, разрубить который можно было только одним способом, а именно – начать играть. Что я, собственно говоря, и сделал.

Итить!

Но я обломался. Даже примитивного синдрома Туррета с заиканием и конвульсиями игра у меня не вызвала, а единственным положительным моментом в нашем с Лондонским-по-Темзе-Гонщиком общении стала перманентная гиперактивность вашего покорного, а также, местами, неприметные симптомы невроза навязчивых состояний. Однако должен признать, что это крайне положительный момент, ибо раньше весь "приход" от плавательных игр, в лучшем для меня случае, заключался в достижении беспредметной тревоги, а в худшем – суетливости и беспричинного заливания краской ввиду потрясающей отстойности всех лодочных проектов. Говоря проще, до сих пор не было на этом свете гонок на плавсредствах, которые понравились бы Маленькому Вкшмуку.

Итак, я проговорился. Никакого аналога ралли на спорткарах по замерзшему руслу популярной английской речки не будет. Перед нами еще одна не совсем робкая попытка создателей компьютерных игр сделать что-то "про лодки", которое (что-то) приглянулось бы Маленькому Вкшмуку. Что ж, снова заплыву вперед только за тем, чтобы признать – у этих сорванцов получилось! От игры я протащился.

Надо сказать, что ребята из Davilex по натуре своей, конечно, не психопаты и не акцентуалы, но немного нестандартно повеселиться они при этом совсем не прочь. Другое дело, что первый их проект – якобы outlaw-гонка про псевдореклессов из Англии, которые устраивают безбашенные заезды по лондонскому аналогу нашего МКАД – трассе M25, получился хоть и симпатичным, но не очень. А вот с лодками вышло куда лучше. Ниже буду рассказывать почему.



▲ Получи фашист ракету! А вернее – две



▼ Идем на взлет

Are you experienced?

Суть игры, вроде как, проста. Но только на первый взгляд. Незамысловатый (но все же прикольный) интерфейс, корявенькие модели гонщиков и их средств передвижения, простенькая музыка. Это настраивает по отношению к произведению несколько отрицательно, и в душе зарождается нехорошее предчувствие. Предчувствие того, что сейчас произойдет мерзкая встреча с еще одной тупой гонкой, типа Powerboat Racing или Jetboat Superchamps. А очень не хочется, знаете ли, и поэтому отвращение внутри растет, как грибы после радиационного дождя.

Первые метры дистанции, единственный открытый чемпионат и графи-

ческое убожество (ну, почти убожество) проекта, казалось бы, только подтверждают худшие опасения. Мотивация на подвиги медленно иссякает, и... начинают происходить странные вещи! Вдруг понимаешь, что игра нравится! Причем так безоглядно, что, кажется, это напоминает любовь! LTR быстро поглощает вас без остатка, и через несколько минут никого уже абсолютно не волнуют ни графика, ни звук, ни бедные спецэффекты. Почему? Если ответить на поставленный вопрос коротко – потому, что перед нами Midtown Madness на воде!

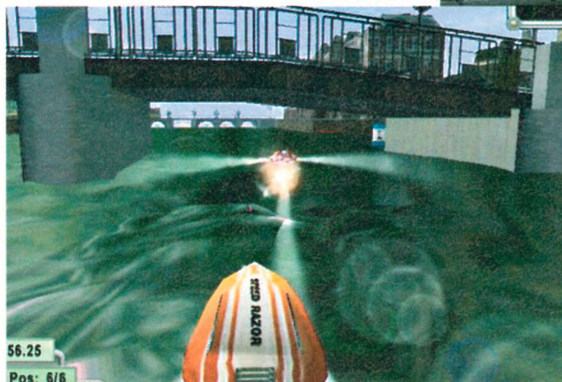
Первая гонка проходит вовсе не в Лондоне, а в Амстердаме (хм-м, нравится мне этот город...). Именно тут мы и понимаем, что London Thames Racer – это хоть и аркада по круговым трассам, но не просто. Несмотря на то, что проект повторяет все основные принципы, по которым строятся игрушки жанра простых гонок, он умудряется дать играющему какой-то новый experience, он не надоедает после первого круга, а наоборот, затягивает нас в свою необычную атмосферу. Атмосферу неординарных гонок на лодках по мирным городам с использованием оружия и бонусов.

Приснилась ли таблица Менделееву?

Замкнутые трассы проложены по разветвленной сети городских водных каналов. Которые, как и положено в таких случаях, имеют свойство сужаться, расширяться, превращаться в тупики, разливаться широкой водной гладью, предоставляя "большой простор для маневрирования" (так сказал один "симуляторщик"), изгибаться хитрющими зигзагами.

Трассы на карте хоть и понятные, но на деле таят массу сюрпризов. Нужный поворот может оказаться в таком неприметном месте, что проскочите мимо, не заметив. И особенно обидно будет, если это поимеет место быть на заключительном этапе гонки. Обидно – потому что средняя продолжительность заплыва тут составляет 6-7 минут. Что, кстати, практически для любой аркады сродни самоубийству – немногие незатейливые гоночные игры могут предложить AI, способный достойно выглядеть в течение шести минут подряд. Для любой, но только не для London Thames Racer. Ибо в этом произведении искусственный интеллект оказался очень грамотным. Круг длится две, две с половиной минуты, и на протяжении этого времени происходит столько драматичных событий, что их хватило бы на пару заездов рядовому аркадному рейсингу.

Авторам однозначно удалось отлично сбалансировать свое произведение (может быть, случайно?). Управление упрощенное, но не до такой степени, чтобы игрок после пяти минут движения вперед почувствовал полное единение с лодкой и элементарно входил в любые повороты. Тут и тормозить придется часто, и траекторию заранее просчитывать. Пригодится концентрация. Ведет себя судно строго. Рулить лодкой надо с умом, не допуская "становления на козла", очень рекомендуется избегать любых столкновений, ибо



▲ От торпеды не уйдешь

они чреваты переворотом, который никогда не был желательным в гоночных играх.

Противники. Да, еще раз о них! Вы никогда не останетесь в гордом одиночестве, вряд ли сможете оторваться настолько, чтобы после первого круга можно было спокойно положить ноги на руль и курить в окно, неспешно гребя ластами к финишу. Не означает это также и того, что оппоненты не дадут себя обогнать, проявляя высший пилотаж и чудеса хладнокровия. Они очень похожи на людей: ошибаются, подрываются на минах, врезаются в берега, пропускают нечаянно бонусы. Но в нужный момент ощутимо "прибавляют" и на заключительном отрезке становятся так же опасны, как прижатый к стенке геймер!

Бонусов немного, и они неоригинальны. Однако общее количество вооружения и прочих примочек на трассе, а также места, в которых лежат сюрпризы, очень удачно выбраны программистами. Бонус достается нелегко и подлежит исключительно грамотному применению по назначению, а не просто так – когда в голову взбредет. Вовремя заюзанный "поверап" – залог успеха.

Физическая модель. Никаких повреждений нет, и это единственное, чего я не могу простить игре. Если бы противников можно было аннигилировать, удовольствие от процесса использования торпед, ракет и мин возросло бы непомерно. Здесь же мы просто кувыркаемся. Побочным эффектом выступает гигантская волна.

Не блокбастер

London Thames Racer – проект среднего бюджета со всеми минусами данного обстоятельства, которые в основном касаются внешнего вида произведения. Если снабдить игру графикой


▲ Один из немногих скромных спецэффектов

Offroad, звуком и музыкой Killer Loop или Tony Hawk's Pro Skater 2, оставив при этом все остальное от London Thames Racer, получился бы настоящий блокбастер. А так...

Леонтий Тютелев: Что ж, вынужден согласиться с коллегой Драйвером – что-то оригинальное в этой игре есть. Она содержит изрядный запас веселья. Однако если посмотреть на ситуацию более трезвым взглядом, то придется признать, что понравится проект не многим, ибо внешность LTR оставляет желать лучшего. И еще. Вода тут какая-то странноватая. Черная, больше похожа на ртуть. Но в целом выглядит неплохо.

В общем, все зависит от того, СНОБ ЛИ ВЫ. Если у вас хватит мужества не обращать внимания на среднюю графику, сдобренную глюками, неважными моделями лодок и откровенно халтурными пейзажами заднего плана. Если вы закроете уши на не всегда удачные звуковые эффекты и сразу же выключите музыку. В общем, если сумеете сконцентрировать свое внимание исключительно на игровом процессе, который в состоянии порадовать любого взыскательного геймера, то я уверен, игрушка для вас. И пусть идея здесь совсем не оригинальная, а исполнение оставляет желать лучшего – это все равно хорошее, играбельное произведение. London Thames Racer мне понравился, даже несмотря на то, что это вовсе не гонки по замерзшей Темзе.

А вообще я, как обычно, крайне субъективен.



Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Управление	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■

Рейтинг 7.0

Время освоения: до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Нераскрытый потенциал

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Ubi Soft
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 96 Mb RAM, 3D (32 Mb)

Рано или поздно это должно было случиться. Создатели F1 Racing Simulation (игры, которая составила в свое время реальную конкуренцию Grand Prix 2) – Ubi Soft просто обязаны были вернуться в большой компьютерный автоспорт. Напомнив о себе симулятором ралли (Pro Rally 2001), французы, спустя месяц с небольшим, пожаловали и в Формулу 1. С очень серьезными намерениями. Не думаю, что в планах разработчиков было отодвинуть в сторону Microprose и GP3 (сделать это сейчас вряд ли кому под силу), но вот о конкуренции с творениями EA Sports речь, скорее всего, шла.

Если вы помните, Pro Rally 2001 оставила двойственное впечатление: с одной стороны – игра красивая и старательно сделанная, но с другой – ездить просто невозможно. Предположительно, сказалось отсутствие у авторов опыта создания раллийных произведений. С Формулой такого произойти не должно – опыт есть, и опыт немаленький.

Опыт

Еще раз вернусь к теме прошлого, дабы напомнить читателю, чем в свое время явился для жанра симуляторов Ф1 (думаю, никто не станет спорить, что количество автосимуляторов по мотивам Ф1 уже позволяет выделить такого рода игры в отдельный жанр) выход F1 Racing Simulation. Так вот. В то время существовал только Grand Prix 2, который вполне уверенно "разруливал ситуацию" с симами первой Формулы. Появлялись регулярно, конечно же, и какие-то недоразумения вроде Power F1 или Formula 1, но они играли роль массовки.

Grand Prix 2 был для своего времени предельно реалистичен, но... некрасив. Тогда это считалось правилом: красивая игра по определению не могла быть "хардкорной". Как раз в ту пору началась voodoo-мания. Народ в массовом порядке пересаживался на ускорители 3Dfx (ностальгия!), "визуально видя" (фраза принадлежит бессмертному криминалисту Суркову) все достоинства таких вещей, как "размытые текстуры" (крайне модный был термин), высокополигональные трехмерные модели, и все это (страшно подумать!) – в разрешении 640X480, а то и на заоблачных, просто фантастических 800X600! В общем, это было время повального увлечения графикой.

Но разработчики симуляторов на ускорители массово "забивали". Нужен был некий смельчак, кто положил бы конец неправильной тенденции, выпустив грамотный имитатор, снабженный сильной графикой. В роли первопроходца выступили известные эстеты – Ubi Soft, которые до выхода F1RS уже успели прославиться невероятно нарядной аркадой P.O.D.

В общем, F1 Racing Simulation стала пионером, совместив в себе передовые графические технологии и очень удачную физическую модель, каждый аспект которой тянул на твердую "пятерку". А прилагающееся к игре пособие по настройкам болида до сих пор, как мне кажется, осталось непревзойденным. Именно выход такой красавицы, как F1RS, спровоцировал дальнейшее развитие *в двух направлениях* жанра автосимуляторов вообще и имитаторов первой Формулы в частности. И пусть популярности GP2 игра не достигла, свое дело она сделала. Симы стали хорошеть на глазах. А Ubi, почему-то, отошли от дел автомобильных на довольно продолжительный срок, кинув нам напоследок нелицензионное продолжение своего хита.

Плюсы перевешивают. Пока

Сейчас Формула 1 на пике популярности. Доказательств тому много, а главным, как мне кажется, является намерение владельцев "бродячего цирка" построить трек в Москве. Только вот, если все у них сложится, и трасса действительно через пару годков будет сооружена, то в играх от Ubi мы увидим ее лет этак через пять. Почему? Да просто потому, что (если судить по F1 Racing Championship) французы как-то наплевательски относятся к приобретению лицензий FIA. А как иначе можно расценивать тот факт, что в новой игрушке нам предлагают "оживить в памяти" сезон не прошлогодний, и даже не позапрошлогодний, а трехлетней давности! Там даже старина Хилл сохранился! Видимо, пример, поданный Крэммондом (GP3 также располагал устаревшим списком команд, трасс и пилотов) оказался заразительным. Только вот, если с "вечным" GP3 этот фокус проходил (поклонники сами обновляют игру в соответствии с происходящими изменениями), то для "сиюминутного" F1RC – это однозначно серьезный недостаток. Но сообразительные разработчики, как полагается в таких случаях, предлагают нам собственноручно переписать списки участвующих в первенстве и правильно рассортировать пилотов по командам. Какое-никакое, а утешение.

▼ **За эту красоту дорого платить не придется – движок довольно шустрый и на средней конфигурации**



По мере общения с проектом проникаешься к нему все большей симпатией. Так, интерфейс хоть и кажется поначалу несколько усложненным, по мере изучения показывает, что пользоваться им удобно и приятно. По сравнению с несколько аляповатым меню Pro Rally 2001, F1RC выглядит очень стильно и продуманно, за что авторам спасибо. Особенно понравилась возможность быстрого просмотра трассы перед заездом – в небольшом окошке нам показывают трек в динамике.

Как и положено настоящему симулятору Формулы 1, игра располагает широчайшим спектром настройки всего: графики, звука, управления, реалистичности, сложности и т.д. Я сразу заострил внимание на отладке игрового контроллера и в итоге остался очень доволен механизмом регулировки чувствительности руля. Нужный баланс отыскивается в течение очень короткого времени. Авторы щепетильно отнеслись и ко всем правилам: о флагах лишний раз упоминать не хочется – это есть везде, а вот возможность ограничить себя одной запасной машиной на уик-энд или установить правило "107 процентов" вызывают уважение.

В общем, на предстартовом этапе все выглядит просто замечательно. А посему, не медля больше ни секунды, мы отправляемся в чемпионат.

Драйв – на месте

Чемпионат радостно встречает нас знакомой до мельчайших подробностей Австралией. Пятничная тренировка начинается в боксах, нажимаем на педаль газа, и автоматический помощник на максимально дозволенной скорости выводит нас к трассе. Внезапно, из соседнего паддока прямо перед нами бесцеремонно выруливает другой гонщик. И что бы вы думали?! Наш автопилот и не думает тормозить, а со всего размаха бьет неприятелю в корпус. Что ж, я, конечно, не люблю, когда меня столь нагло подрезают и всегда готов отомстить, но... машина-то мне дороже. А проделки строптивого AI (или туповатого, что вернее) стоили мне переднего обтекателя. В общем, начало получилось каким-то неудачным...

Ладно, зато представилась возможность заглянуть в гараж. Тут настроение снова приподнялось. Настройки болида устроят даже самого взыскательного ценителя симуляции. Не буду перечислять, что тут есть, а чего нет (а, вообще, есть ли что-то, чего тут нет?), а скажу лишь, что все пункты, которые описывались не так давно в материале "Виртуальная Формула 1: Как правильно настроить болид" с легкостью обнаруживаются в игре. То есть, если вы проведете за проектом достаточное количество времени и будете играть на максимальном уровне сложности, то детальный алгоритм настроек, бесспорно, окажет вам неоценимую помощь в борьбе за чемпионство.

И снова на трассу. Глупых столкновений на пит-лейне на этот раз не произошло, и мы имеем возможность оценить физмодель игры. Скажем так, пока дело не доходит до столкновений, все очень пристойно. Но не более того.

В модели игры чувствуется какая-то огрубленность. Ведет себя машина вполне логично, но вот изюминки (которая присуща GP3) не достает. Однако налицо характерный для гоночных произведений от Ubi драйв. И скорость вроде обычная – формулистическая, и время на круге – как в жизни, но в отличие от всех других симов Ф1 очень непередаваемо ощущается скорость. Для обычного симулятора игрушка очень динамична – когда въезжаешь в управление и проходишь круг за кругом все быстрее, получаешь это очень специфическое удовольствие от суперскоростной езды, которое больше присуще футуристическим аркадам наподобие Killer Loop. Похожие чувства возникали у меня еще и в CMR2. Льстящее любой игре сравнение, не находите?

А что столкновения? Да упрощены они, и модель повреждений простовата. Так что эти моменты тоже можно занести в пассив.

Проделки AI

И все-таки самое больное место игры – AI. Пусть действия искусственного интеллекта проиллюстрирует случай, произошедший во время гонки, сторонним наблюдателем которой я случайно стал (улетел в гравий).

После старта, в одном из ранних поворотов образовалась немаленькая свалка. Дорога оказалась перегороженной где-то на две трети. Шумми ехал первым и спустя круг приблизился к этой куче. Объехать месиво из болидов и запчастей к ним смог бы даже молодой и неопытный выпускник автошколы. Однако у компьютерного Михаэля были свои соображения. Он встал перед тусовкой, дождался, когда за ним выстроится шеренга таких же мыслителей и лишь через минуту, неловко так завал объехал. Ситуация повторилась и на следующем круге...

Короче, если говорить об AI в целом, то он неплох в штатных ситуациях, но как только дело доходит до "непредвиденностей", у компьютера начинаются проблемы. Противники не могут объехать вставшего посреди дорог игрока, не желают чуть притормозить, если мы зазевались в скоростном вираже. Короче говоря, наряду с лицензией, AI – второй крупный просчет разработчиков.

А играть все-таки интересно. Точнее будет сказать – интересно водить. Интересно подчинить ретивый 800-сильный болид и умело, на грани фола пройти дистанцию в гонке. Даже несмотря на промашки электронных противников, мне играть в F1RC понравилось.



▲ А наклеечек-то рекламных маловато будет!

Another time, another place?

Еще одним немаленьким плюсом за то, чтобы ознакомиться с творением Ubi, выступает весьма неплохая графика. Уж что-что, а "сделать нам красиво" французы умеют.

Не исключено, что применяется модифицированный engine, который использовался Ubi в F1 Racing Simulation. Скорее всего, именно он и применяется. Что ж, косметическая операция прошла на ура. Графика игры выглядит современно. Здесь вам и яркие текстуры, и неплохие модели болидов, и хорошее освещение с реалистичными погодными эффектами. В общем, на фоне сегодняшних "формул" – один из лучших результатов. Равно как и звук. Звук хороший.

В общем, самое время подводить итог всему сказанному. Игра неплохая, но недостатки сделали свое черное дело. Со старой лицензией и никудышным AI проект раскрывает заложенный в него потенциал процентов на 70. В общем, история с Pro Rally 2001 в чем-то повторилась: все вроде хорошо, но что-то не так. И мы знаем, что именно. И разработчики будут знать. Надеюсь, учтут это при создании продолжений. Еще сильнее надеюсь, что продолжения будут. Очень не хотелось бы во второй раз терять такого талантливого "автопроизводителя".



Игровой интерес	■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■□
Дизайн	■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□□

Рейтинг 7.3

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Твоя Grand Prix 3

Вадим Спицын

Хочу предупредить сразу. Этот материал вряд ли будет интересен любителям "чиста покататься" – ну и катайтесь на здоровье! Я же хочу обратиться к тем, кто раз в две недели, затаив дыхание и сжав кулаки, проводит свои законные полтора часа перед телевизором, поскольку там она – королева автоспорта. Формула-1.

Не знаю, как вас, а вот лично меня всегда удивлял тот факт, что каждая игра серии Grand Prix посвящалась сезону, к тому времени уже ушедшему в историю. И почему это Джефф Крэммонд сотоварищи, тщательно прорабатывая сотни, казалось бы, незначительных нюансов, позволяли своему детищу настолько сильно отдаляться от действительности в этом аспекте? Возможно, на это есть свои причины, и очень веские. Но нам-то с вами легче от этого не становится. Сердце фаната первой Формулы требует новейших списков пилотов, современных машин и действующих автодромов. Ну не могу я спокойно смотреть на то, как всеми любимого красноволосого очкарика-канадца Жака Вильнева разработчики обзывают каким-нибудь Джоном Ньюхаусом. Не могу...

СОФТ:

F1Ed. Раритетный редактор для самой первой Grand Prix, который позволит вам отредактировать абсолютно все аспекты этой игрушки-старушки, подарив ей вторую (третью, четвертую, пятую...) молодость.

GP2edit и **GP3edit**. Это бесспорно лучшие редакторы для игр серии Grand Prix. Они позволят вам изменить практически все в Grand Prix 2 и 3. Вы сможете создать единый файл, содержащий все автомобили, шлемы, колеса, кокпиты, а также имена, номера и рейтинги пилотов и многое-многое другое... Также эти редакторы необходимы для инсталляции новых патчей.

Track Editor. С помощью этого редактора вы сможете не только создавать свои собственные трассы, но и редактировать уже существующие: изменять трибуны и другие окружающие трассу объекты, такие, как деревья и пит-лейн.

Car Shape Editor. Car Shape Editor позволит отредактировать модель гоночного болида и импортировать его в игру. Также есть возможность изменить расположение телекамер, установленных на борту автомобиля.

Fragata Track Manager. Этот редактор позволяет изменять абсолютно всю информацию об автодромах: название, страна, количество кругов, рекорды, изображение трассы в меню, и плюс к этому импортирует в игру новые треки.

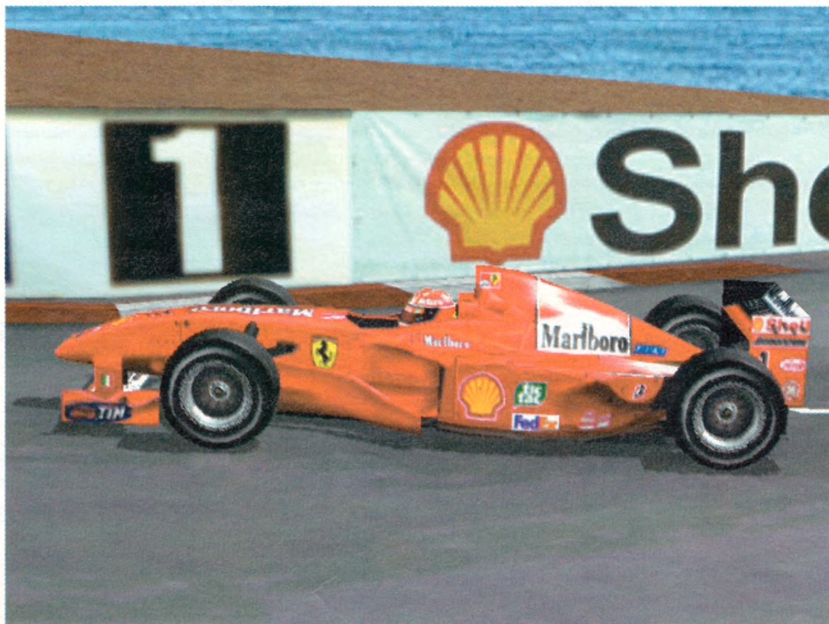
Cockpit Editor. Единственный в своем роде редактор "салона" автомобиля первой Формулы. С его помощью вы сможете создать свой собственный кокпит с удобной для вас приборной панелью.

Performance Viewer. Это отличный просмотрщик данных телеметрии, работающий не только с встроенными в игру показателями, но и со своими собственными файлами статистики и графиками скоростей.

Пролог

А, между прочим, с момента выхода Grand Prix 3 прошло почти полгода. На дворе третье тысячелетие, а мы все еще продолжаем упорно гоняться в виртуальном сезоне-98: постройка малазийского суперавтодрома, переход в Ф1 чемпиона престижной американской серии CART Хуана-Пабло Монтойи, а также пришествие в королеву автогонок концерна BMW нас не коснулись. Так называемый "эффект присутствия" тает с каждым днем. Однозначно, лучшему в мире формульному симулятору требуется свежая кровь, а иначе соблазн перейти на произведения EA Sports может перевесить.

▼ Михаэль Шумахер щеголяет чемпионской единичкой



Печальная получилась картина. Попробуем иначе...

Пролог. Дубль два

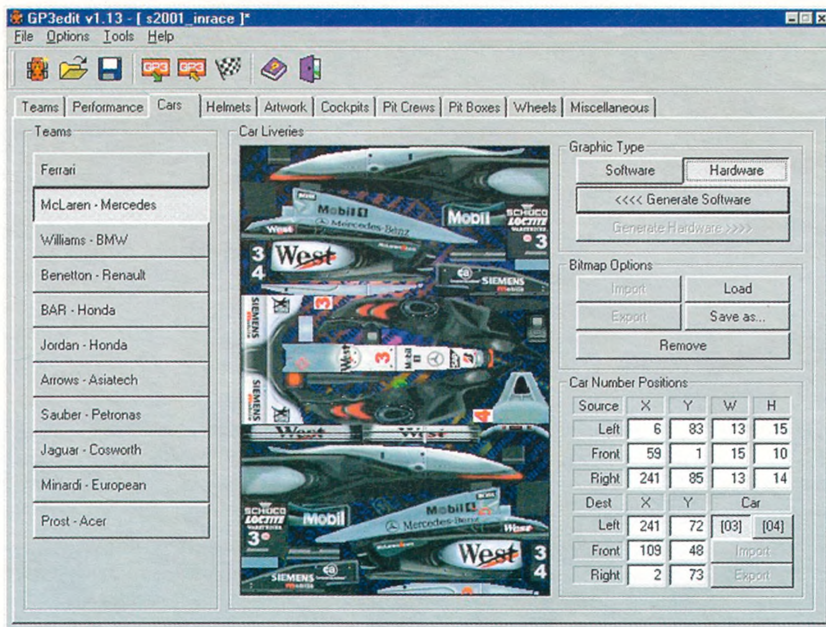
С момента выхода GP3 прошло всего полгода. Однако за это время игра успела "обрасти" доброй полусотней различных утилит и редакторов, а число самых разнообразных патчей к ней уже давно превысило круглую цифру 100 и продолжает стабильно расти. И вот уже тот самый Монтойа за рулем нового Williams вовсю рулит (от слова "рулез", в смысле) по трассе солнечной Малайзии.

Новый сезон стартовал и в нашей с вами Grand Prix 3. Некто Ньюхаус отдыхает!

Как это было

Свою первую Formula One Grand Prix Джефф Крэммонд выпустил еще в самом начале девяностых. Однако особой популярности первый блин (который, кстати, был отнюдь не "комом") не снискал (смотрите рубрику Forgotten Ware). Дело даже не в том, что из-за отсутствия лицензии FIA все команды и пилоты в игре были вымышленными. Просто времена тогда были другие - народ увлеченно гонял "Вольфенштейна" и не желал заниматься ничем иным.

А вот выход второй серии автогонок от Microprose произвел самый настоящий фурор. Grand Prix 2 стала но-



▲ **GP3edit: Создай свою Grand Prix 3**

вым эталоном симуляторов первой Формулы. Пусть кто-то упорно твердит о том, что, дескать, F1 Racing Simulation покруче будет *(хмм, было дело, твердил так по молодости, каюсь :) – Л.Т.)*, я же упорно останусь при своем мнении: лучше гор (читай – GP2) быть могут только горы (соответственно, GP3). Посудите сами, за четыре года царствования второй Grand Prix ее многочисленные поклонники натворили столько утилит и обновлений для своей любимицы, что на одно только их перечисление ушла бы половина журнала. Появилась возможность изменить на свой вкус практически любой аспект игры: автомобили, колеса, шлемы, бортовые телекамеры, систему повреждений, а также рейтинги пилотов и команд. Впечатляет? А ведь еще были редакторы трасс, моделей болидов и куча других, самых разнообразных, программ, по сути превращавших GP2 в конструктор "Сделай сам".

Поклонники виртуальной Формулы-1 строили новые автодромы, перекрашивали и меняли текстуры гоночных болидов, редактировали звуковое оформление игры, усаживали себя любимых за руль легендарного McLaren или же вообще организовывали собственные команды, типа "Vasya Pupkin Racing".

Появление новых патчей стало делом регулярным, причем посвящены они были не только современной Формуле-1, но и раритетным чемпионатам эпохи становления королевы автоспорта. Хотите почувствовать себя в "шкуре" пятикратного чемпиона F1 Хуана-Мануэля Фанхио – пожалуйста, желаете опробовать заокеанские индикаровские овалы – да ради Бога! А может, того, на желтом "Запорожце" да по улочкам Монте-Карло, а? В принципе, можно!

Кто они, наши герои?

Среди фанатских наработок для GP2 хочется особо выделить работы Петера ван Дирена и Матти Лайтинена. Эти ветераны виртуального формульного патчестроения занимались не только созданием различных обновлений для второй Grand Prix, но и поддержкой своих веб-сайтов, чем серьезно способствовали популяризации игры.

Петер ван Дирен, основавший в девяносто восьмом году www.grandprix2.com – сайт, на котором вы до сих пор можете найти "все, что нужно для GP2", долгое время считался ведущим формульным патчмейкером во всем мире. Из-под его пера вышли глобальные обновления, созданные по мотивам сезонов 1990-1999, а также много других мелких патчей. Работа кипела, планов было громадье, однако летом девяносто девятого года Петер объявил, что устал и потерял мотивацию, а посему отходит от дел, правда, добавив при этом: "быть может, встретимся в эпоху GP3".

Но, как мы знаем, свято место пусто не бывает. Время лидерства взвалил на свои плечи финн Матти Лайтинен, и раньше отличавшийся работами "со знаком качества". Причем, в отличие от Петера, он создает патчи и для старушки F1GP, тем самым одаривая ее второй молодостью. На его веб-сайте, расположенном по адресу: www.alphaf1.com, вы найдете не только превеликое множество полезных программ для всех игр серии Grand Prix, но и новости из мира настоящей Формулы-1. Как говорится, настоятельно рекомендую.

Русские идут

Увы и ах, но Россия в первой Формуле пока ограничивается лишь ролью зрителя. Однако не все так плохо. Ведь третий год подряд в чемпионате Формулы-3000 (ее также называют молодежной F1) стартует российская команда Arden Russia, за которую выступает наш Виктор Маслов. Пробьется ли он в F1? Время покажет. Но уже сейчас мы можем принять участие в виртуальном чемпионате Формулы-3000, выступая за нашу российскую команду. Соответствующий патч (правда, только для GP2) вы найдете на нашем диске.

Что же касается Формулы-3000 для Grand Prix 3, то, не сомневайтесь, она обязательно появится. Причем к тому времени, когда вы будете держать этот журнал в руках, это событие уже произойдет. Так что бегом в интернет - адреса прилагаются...

Бесконечная история

На выход в свет GP3 патчмейкеры, уже богатые опытом редактирования прошлых Grand Prix, среагировали очень оперативно. Довольно быстро были заново переписаны практически все основные редакторы и утилиты, не давшие игре задохнуться пылью сезона 98-го года и позволившие нам принять участие в виртуальных версиях самых разнообразных автоспортивных чемпионатов.

История пропатчивания игр серии Grand Prix начинает новый виток. Так что у нас есть из чего выбирать, и это главное. Ведь надо же чем-нибудь себя занять до выхода Grand Prix 4...

ССЫЛКИ:

Alpha F1
http://www.alphaf1.com
Сайт Матти Лайтинена, одного из ведущих патчмейкеров в мире. Здесь, помимо работ самого Матти, вы найдете множество полезных патчей, редакторов и утилит для всех игр серии Grand Prix, а также новости из мира настоящей Формулы-1.

GrandPrix3.com
http://www.grandprix3.com
Главное место встречи всех фанатов Grand Prix 3. Ежедневно обновляющийся сайт, курирующий огромное количество самых разнообразных проектов по обустройству лучшего симулятора F1 всех времен и народов.

GrandPrix2.com
http://www.grandprix2.com
Бесспорно лучший сайт, посвященный Grand Prix 2. Продолжает регулярно обновляться, несмотря на то, что игра уже перестала быть актуальной. Здесь вы без труда найдете абсолютно все, что нужно для GP2.

Grand Prix Games.com
http://www.grandprixgames.com
Официальный сайт игр серии Grand Prix. Может быть, здесь вы найдете не так много полезных программ, но зато это именно то место, где можно узнать все из первых рук. Обновляется крайне нерегулярно.

Оффтопик!



Примерно в половине случаев у редактора, нормально сдавшего раздел более-менее в срок и по этой причине вполне довольного жизнью, остается одна ключевая проблема – написание вступительного слова в раздел, так называемого эдиториала. Почему в половине? Да потому что довольно часто события сами навевают какую-нибудь острую тему либо можно натренированным глазом ухватить некую намечающуюся тенденцию. Но "довольно часто" – это, увы, не всегда, и, если тем, проблем и тенденций не обнаруживается, приходится чудовищным усилием мозговых мышц срочно что-нибудь придумывать.

На сей раз ситуация смешанная: с одной стороны, никакая ролевая или адвентурная проблема на горизонте не маячит, но с другой - очень хочется сказать... про игру стратегического жанра, про Europa Universalis. Хочется добавить что-нибудь еще положительное к тому повторному обзору, который в этот номер написал Михаил Рахаев, еще раз посоветовать всем, кто хоть сколько-нибудь интересуется историей, обратить внимание на это творение простых немецких игроделов, великолепно конвертировавших настольный шедевр на PC. Теперь стало видно, откуда растут ноги у того же Imperialism, особенно второй части! В конце концов, это первая со времен антикварнейших Medieval Lords попытка имитировать историю Европы (впрочем, лорды, как следует из названия, посвящены более раннему историческому периоду – классическому средневековью). Более того, попытка более чем удачная, подробная и последовательная. В конце концов, слишком поздно купленная Europa так и не дала мне сесть за Summoner, а Жилина грубо вырвала из оказавшихся некрепкими пут Fallout Tactics. Это показатель, уважаемые, более того, даже Старик Джобс игру заметил и вроде бы даже слегка благословил, хотя, что действительно было у него на уме, не знает, наверное, даже он сам.

В чем секрет успеха Europa Universalis? В историчности, в первую и главную очередь - в историчности. Разумеется, люди, путающие Александра Невского с Александром Македонским, скорее всего, не будут впечатлены, но нормальный человек (ибо нормальный человек всегда интересуется хоть каким-нибудь периодом истории человечества) обязательно это поймет и оценит.

Так вот, казалось бы – при чем тут Луж... тематика нашего раздела? Собственно, я и не собирался про нашу тематику вещать, но хитроумный Жилин подсказал способ развернуть разговор в ролевое и квестовое русло. И это оказалось просто и эффективно – вспомнить о исторической теме в адвентурах и RPG.

А тут, кстати, сложилась любопытная ситуация, одновременно разная и схожая. Разница состоит в том, что ролевой игры на историческую тему нет и, судя по всему, не будет, а Darklands останется одиноким бриллиантом нерожденного жанра; в то время как квестов исторических (хотя бы относительно, а больше от игры и не требуется) выходят пачки. А схожесть следующая: хоть исторических адвентур и завались, толку от этого никакого в связи с их качеством, которое варьируется от омерзительного до едва годного к употреблению. То есть фактически любители истории вынуждены игнорировать наш раздел совершенно, что грустно и печально.

Какая же мораль следует из этого бессвязного, оффтопичного, сбивчивого и высосанного из пальца эдиториала? Да никакой. Увы, но сложившаяся ситуация такова, что любителям истории лучше играть в Europa Universalis, чем ждать у моря погоды в отношении RPG и Adventure. Впрочем, это не худший способ провести время.

НИМ





Комментарий Ивана Жилина:

Оффтопик (offtopic) – в новостных группах, веб-форумах, а также на IRC-каналах и в веб-чатах: отклонение от обсуждаемой в данном онлайновом сообществе, например, разговор о музыке на форуме, посвященном живописи. Толковый Словарь Сетевого Жаргона, изд-е 2е, переработанное, исправленное и дополненное. М, Бред-Пресс, 2001.

Новости

Мертвячки

Немецкие разработчики - на самом деле горячие парни, хотя, как показывает практика, с ролевыми играми у них обычно выходит не очень здорово. Они все больше по менеджерам специализируются (тут их таланты несомненны), но, тем не менее, в их загадочных бюргерских душах сидит неизбывное желание сделать RPG. Жаль только, что возможности не всегда стопроцентно коррелируют с желаниями: намедни стало известно, что компания enjoy Entertainment закрыла наглухо разработку двух проектов - Ramnathep и Dungeon Slave. Не нервничайте, не Dungeon Siege. Про нее другая новость, не мрачная.

Вызыватель

Что касается политкорректно обозренного коллегой Ильей Николаевичем Summoner, имеются две новости. Во-первых, из автоматического апдейтера игры можно вытянуть теперь шерсти клок, более известный как патч, продвигающий игру в сияющие дали грядущего вплоть до версии 1.20 с частично исправленными багами. А во-вторых, ходят слухи о возможном сиквеле. Слухи, полагаю, вполне реальные, ибо на SPS 2 игра имела весьма серьезный успех, и уж на этой консоли продолжение практически неизбежно. Что до PC, то надо ли это хоть кому-нибудь и будет ли это вообще интересно массам, - вопрос.

Плодитесь и размножайтесь

В ближайшем будущем грядет сильное пополнение числа фанских сайтов Dungeon Siege (и не просите, не будет пока нового превива, ибо новой информации пока недостает для качественного труда). Всеми любимая Microsoft выпустила в свет чудовище - кит для создания этих чудных зверьков, со скриншотами, концепт-артами и прочей ерундой, 21 мегабайт брутто в зипе. Радость в нашем доме.

Паучья сеть



Мало кому (увы!) говорит что-то название компании Spiderweb Software, а жаль, ибо это создатели лучших, наверное, shareware-RPG в истории - серии Exile. Серия уже практически свое отжила, а разработчики теперь ведут новую, Avernum. Не так давно на официальном сайте (www.avernum.com) была выложена демо-версия уже второй части под скромным именем Avernum 2, а вообще-то этот релиз уже больше месяца радует глаз любителей такого рода развлечений. Это не издевка, между прочим, мы шароварные игры уважаем.



Бесконечная история

Вот, мальчики и девочки, мы дошли и до самого главного раздела новостей, посвященного до сих пор не состоявшемуся выходу Wizardry VIII. Для начала традиционный вопрос: уж не играете ли вы в нее в данный момент, а то мало ли что... Но допустим, что не играете. Если мы это допустим, то вам, наверное, будет любопытно узнать, что в середине апреля, когда каждый приличный паблишер принципиально отказывается браться за издание проекта, он (проект) постоянно дорабатывается и растет над собой. Скажем, сохраненные игры стали грузиться быстрее. Кстати, если допущение в начале новости было неверно, они и в самом деле быстро грузятся?

И еще про нерожденных



Вот, помню, где-то года два назад появилось в Навигаторе превьюшка (кро-о-о-о-хотная!) игры Dragonriders of Pern, разрабатываемой по забавным фэнтези-романам Энн МакКерфри (недавно была мониторизирована ее другая книга, получилась полная фигня, но будем надеяться, что у нее не все там так плохо). Ну так вот, поклонники ее творчества и полетов на драконах могут быть морально готовы к ее скорому выходу.



Ваше Британшианство

Как известно, Ричард Гэрриот (чаще называемый и узнаваемый по имени Лорд Бритиш) уже довольно давно ушел из свой альмы, матери и вообще родной и близкой компании Origin. Слухи о неком проекте, зреющем в глубинах его бездонного ума, бродили давно, тем не менее, мэтр, судя по всему, вместо работы занимался преимущественно отдыхом. Отдых подходит к концу - ролевой дизайнер первой величины, ветеран "старой школы", известный своим революционным подходом к жанру RPG, собирает команду. Ждите подробностей.



Не уверен...

...но обгоню. Не уверен потому, что не считаю, что новость о Deus Ex должна появляться среди ролевых - все же, экшен это был, хотя и первоклассный, и с ролевыми элементами, но все же экшен. До System Shock 2 не дотягивал как минимум полголовы (да и поди дотянись до практически лучшей игры 1999 года!). Но, тем не менее, массы считают немного иначе, и массам мы сегодня решили потакать. Планируется создание MMORPG на его основе в виде мода под условным пока названием DeusExWorld. Любопытно, но... все же как-то не мое.

Новости подготовил Иван Жилин



Последняя Глава

Chaos Mage



AD&D is a game of heroes, not gods.
High Level Campaigns.

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Жанр *RPG*
Издатель *Interplay*
Разработчик *BioWare*
Срок выхода *Лето 2001 года*

Иногда герои становятся богами – такие знаменательные события случаются время от времени и на Toril, и в других мирах. Тем или иным способом, с помощью старших богов или вопреки их воле бывшие искатели приключений становятся частью высших сил, причем, как правило, наличие бога в родословной значительно облегчает такое восхождение. Возможно, именно такая судьба и ждет нашего героя - Child of Bhaal. Пророчества начинают сбываться...

Последний рубеж

Throne of Bhaal (TOB) завершит серию Baldur's Gate и, будучи последним продуктом на движке Infinity, подарит вам еще 40-50 часов этой эпической саги. Вместо задуманной изначально трилогии мы получаем две игры и два расширения. Судя по всему, BioWare собирается эффектно завершить свою сагу и выпустить нечто, потрясающее воображение. Подводить итог разработчики будут с учетом опыта всей серии игр на Infinity, хотя и раньше наблюдалось взаимное влияние игр от BioWare и Black Isle. Скажем, в Icewind Dale игрок мог наблюдать передвижение своей партии на карте, а теперь эта возможность появится и в TOB.

Дополнение к Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (SOA) будет состоять из двух частей - add-in и add-on. Первая будет доступна до конца сюжета SOA и представляет собой громадный комплекс The Watcher's Keep (существенно превосходящий по размеру Durlag's Tower). Вторая часть (и новая главная сюжетная линия) начнется после окончательной победы над Jon Irenicus. Королева Ellesime побуждает главного героя отправиться на юг, где, по слухам, сражаются между собой остальные дети Баала. Именно там скрыты древние тайны, ключи к его предназначению. Новые странствия уведут вас сначала на юг, в страну Tethyr, а, затем и в места, более отдаленные от Faerun. Там, на Внешних Планах, находится цитадель Bhaal'a. Наследство? Возможно.

Туда, в ваши новые владения, вы сможете призвать любого из шестнадцати NPC из Baldur's Gate 2 (из числа живых, конечно же), причем эта способность будет активироваться как Special Ability. Призванный на такую службу NPC получит подъемные в виде экспы до максимума BG2. Если он/она были вовлечены в романтическую историю с участием главного персонажа - такая история получит продолжение, в некоторых случаях абсолютно неожиданное. В дополнение к уже знакомым NPC к вам сможет присоединиться один новый, и есть немалая вероятность, что это будет wild mage.

Все, что уже известно о магии в TOB, позволяет предположить, что фейерверк волшебства и сопутствующих ему спецэффектов затмит Planescape: Torment.

Дикая Магия

В TOB появится новый character kit - Wild Mage (дикий маг), специалист по использованию (и обузданию) магической стихии. Дикая магия пришла в мир как побочный результат Time of Troubles, и этот вид волшебства чрезвычайно непредсказуем, но сулит большие возможности. Дикий маг специализируется на управлении этой непредсказуемой силой и учится защищать себя от отрицательных эффектов Дикой Волны (wild surge), которая может возникнуть в процессе сотворения его заклинаний. Выглядит это примерно так: с одной стороны, запущенный во врага Fireball может детонировать рядом с вами, а с другой - он может сработать так, как надо, но заодно рассыпать вокруг горсть драгоценных камней.

Случиться (в теории) может всякое, в игре же всего реализовано более 100 различных эффектов. Также появятся специфические для этой области магии заклинания, например, *Nahal's Reckless Dweomer.*

Итак, на одной чаше весов - опасность и непредсказуемость, а вот на другой... Заклинания могут стать *существенно* сильнее, а Дикая Волна может вызвать исключительно полезные эффекты.



High Level Campaign

К концу SOA персонажи достигают 17-20 уровней. Они УЖЕ очень могущественны. Как же они могут стать





еще сильнее? В ТОВ лимит опыта составит 8 миллионов! Однако, скорее всего, больше 5 миллионов вам не набрать…

Наконец-то друиды смогут продвинуться вперед в развитии за 14-й уровень и приобрести новые уникальные заклинания и способности. Остается надеяться, что это будет реализовано получше, чем в Heart of Winter.

Как только персонаж достигнет следующего уровня развития после SOA (около 3 миллионов экспы), он получит доступ к экрану выбора т.н. высокоуровневых способностей. В дальнейшей игре они будут вызываться через кнопку Special Abilities.

Воины получат в свое распоряжение Whirlwind Attack – эта способность временно увеличивает число атак в раунд до *десяти*! Заклинание Improved Alacrity даст возможность волшебникам творить любые заклинания с casting time 1, так что можно будет обрушивать на врагов одно за другим смертоносные заклинания практически без остановки. Священник сможет *выкосить* армии монстров своим заклинанием Storm of Vengeance, посылая на их головы, буде таковые окажутся, дождь кислоты вкупе с молниями и землетрясениями.

В игру введены заклинания *Bigby's *** Hand* и… *Wish*! О да! Впервые это мощнейшее заклинание будет реализовано на PC! Хм… Ну, почти впервые – в Planescape: Torment оно тоже было, но в форме одноразового свитка. Так что для пущей корректности изменим формулировку: “Впервые *Wish* можно будет записать в вашу книгу заклинаний”.

Сюжет сюжетом, но приятно, что разработчики заботятся о простых манчкинах, предоставляя им новые фенечки, монстров и прочая, и прочая, и прочая. Счастье для всех почти даром, а обиженным уж точно никто не уйдет.

Новые враги

На кого же падет сия страшная сила? Монстрятник пополняется. Вот далеко не полный список источников экспы: Planetars (aka ангелы), Solars (aka архангелы), Magic Golems, Blue Dragons (woohoo!), Hive Mothers (бехолдеры, что ли?), Red Abishai (кажется, уже были в Torment), Fire Giants. В игру добавлены новые заклинания школы Conjuration/Summoning для вызова некоторых из этих новых существ.

Радует появление однозначно добрых существ (Planetars, Solars). Есть шанс, что их поведение в отношении партии будет зависеть от мировоззрения главного героя.

Кроме того, у многих старых знакомых монстров поменяли скрипты, управляющие их поведением, на более совершенные, так что ждите сюрпризов. Есть и косметические изменения, например, улучшен и внешний вид некоторых монстров - Cornugons и Glabrezu получат отдельную анимацию.

Нужные вещи

Всего в ТОВ добавлено более 100 новых предметов. Многие классы персонажей, например, Monk и Kensai, получат нечто исключительно для собственного употребления. Будет добавлен еще один тип оружия - *great scimitar*, а также по мощному и интересному предмету для каждого из остальных типов. В игре появится великая и ужасная *Deck of Many Things*. Что это такое? Если не знаете - не хочу портить вам впечатление от сюрприза.

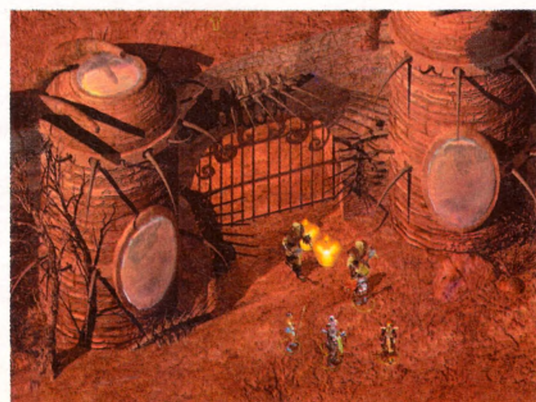
В ТОВ есть где развернуться любителям поискать куски артефактов и ингредиенты для новых предметов. Множество старых вещей смогут усилить свои характеристики или получить новые способности. Например, к *The Flail of Ages* можно будет добавить еще пару голов, доведя их общее число до пяти. В коллекцию брони из шкур драконов можно будет добавить *Blue Dragon Scale*.

Итак, нас ждет новая история. Новые друзья и новые враги. Новое оружие и новая магия. Никогда еще в компьютерной игре по AD&D не действовали столь могущественные персонажи. Чем все закончится? Вам решать, ведь в ТОВ предусмотрено несколько концовок для разных типов игроков.

Комментарий Ивана Жилина:

Ну, о перспективах этого проекта мы с Хаосом уже поговорили в мартовском номере. С тех пор, естественно, добавилось информации, и можно сделать некоторое количество интересных выводов, главный из которых – это не уже ставший привычным адд-он к AD&D-саге, добавляющий монстриков, предметов и, главное, экспы. Тут мы имеем дело с не просто количественными изменениями, но изменениями качественными, так как основное действие развернется не во время действия BG2, а уже после успешного завершения базовой игры! То есть это такой специальный сиквелоподобный адд-он.

И это правильно. Если это лебединая песня Infinity, то на меньшее вряд ли стоит соглашаться.



В. Юрковский

Дети Стоунхенджа

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

Жанр *Adventure*
Издатель *CDV Software*
Разработчик *House of Tales*
Дата выхода *2001*

...Жертвенный нож в ореоле холодного синего пламени... ребенок с недетским взглядом... холод каменного алтаря... взгляд, проникающий в самые потаенные глубины души... факелы, факелы, факелы... глаза старца на лице младенца... неверные тени мечутся среди мегалитов Стоунхенджа... чем ближе конец обряда, тем труднее оторвать взгляд от этих глаз... уже нет ничего вокруг, все уже не имеет никакого значения – ни нож, ни факелы, ни застывшие фигуры в балахонах – нет ничего, кроме этих глаз... наше время прошло, мы уходим, но мы вернемся, мы обязательно вернемся... потом, когда придет наше время... о, оно придет обязательно, а мы будем ждать, ждать в Другом Мире... а здесь останутся эти глаза, вобравшие в себя весь этот мир, эти 5 младенцев, которым мы, последние из друидов, отдаем всю нашу магию, все наши силы... ибо наше время прошло, но наше время еще придет...



▲ **Итак, вы уже опросили свидетелей?**

▼ **Экспресс-доставка вещдоков в лабораторию**



...Ночь... холод... что-то блестит в вышине... Почему я здесь? Что делает этот человек с ножом? Ножом?! Откуда я знаю, что это нож? Кто я? А, теперь я понял... я знаю, кто ты, жрец... я знаю, кто я, я знаю, кем я стану – вернее, кем ты хочешь меня сделать... дай мне свою силу, дай мне свое могущество. Дай мне его все, мне, пока еще младенцу, младенцу, который уже сейчас неизмеримо могущественней каждого из вас... А теперь иди, жрец, – твое время прошло, наступает наше время... Иди, жрец, ты исполнил свое желание, ваше желание – желание последних из некогда могущественного ордена... Или не исполнил? Я чувствую какую-то неправильность, незавершенность... Что же все-таки не так?..

В 1000 году нашей эры последние из ордена друидов провели в Стоунхендже таинственный обряд, способный передать пятерым младенцам всю силу магии и знаний ордена, оказавшегося на грани исчезновения. Но все прошло не так гладко, как задумывалось: небольшая группа друидов побоялась конкуренции со стороны детей (а они должны были стать чрезвычайно мощными магами) и не отдала им свою силу. Спустя тысячу лет, это привело к серии таинственных убийств...

Именно такова завязка новой адвентуры The Mystery of the Druids от известного немецкого издателя CDV Software. Играть предстоит за двух персонажей: инспектора Скотланд-Ярда Блэйка Хэллигана и антрополога доктора Тернер. Хэллиган ведет расследование странного убийства и постепенно выясняет, что убийство это было ритуальным. Так инспектор выходит на, казалось бы, давно исчезнувший орден друидов. Мало того, эта смерть оказывается всего лишь звеном в длинной цепочке, ведущей к главной цели - завершению проведенного в древности обряда.

Естественно, всю грязную работу по спасению мира придется делать нам. Перенесясь в прошлое, мы будем вынуждены изучить науку и верования друидов с тем, чтобы помешать проведению того самого первого обряда, который и лег в основу сюжета.

Реализованная в 3D графика оставляет двойственное впечатление: с одной стороны, низкие системные требования (разработчики уверяют, что игра даже не требует акселератора, но будет использовать аппаратное ускорение при его наличии), при этом качество трехмерных моделей вполне пристойное; с другой стороны, анимация явно подкачала (к сожалению, передать это на скриншотах невозможно, но, например, при движении одежда выглядит деревянной, а сам персонаж при остановке просто скользит по поверхности земли). Остается надеяться, что к моменту релиза подобные недочеты будут устранены.

Однако не везде графика трехмерна – некоторые фоны просто рисованные. Например, внутренние помещения Скотланд-Ярда, да и само его здание снаружи. Больше всего это похоже на театральные декорации, буквально воплотившие известное высказывание “Весь мир – театр”. Впечатление театра только усиливается благодаря системе перемещений между локациями, ибо каждая представляет собой маленький законченный мирок, тонким невидимым переходом связанный с другими такими же мирками.

Между прочим, друиды, в основном, становятся персонажами игр ролевых и как подкласс волшебников, и как часть игрового антуража. В любом случае, тема оккультизма вполне настраивает на серьезный лад, а серьезный лад – это хорошо. Долой глупый юмор из адвентур! Даешь серьезные, страшные игры!



▲ **Храм Науки. На ремонте**

▼ **Карта. Просто карта**



Впрочем, разработчики не стремились достичь реализма и поступили правильно, дав каждому возможность почувствовать себя актером на сцене. Или не на сцене: если вы настолько войдете в роль, что стены театра раздвинутся, декорации оживут и вы переместитесь в иной мир.

Но не графикой единой жива адвентура. Разработчики обещали богатую систему нелинейных диалогов и, судя по всему, обещание свое намерены сдержать. С любым персонажем можно вести довольно пространные беседы, постоянно находя все новые и новые темы для разговора. Более того, к одной и той же теме можно прийти по разным веткам беседы, что не может не радовать в условиях тотального примитивизма, царящего в жанре. К тому же фразы для разговора представляют собой не бессмысленный набор отдельных реплик, а связанные многозвенные цепочки, что исключает достаточно характерную ситуацию перебора вопросов-ответов. Здесь все иначе, здесь мы действительно беседуем с персонажами игры.

Впечатление беседы поддерживается и на уровне звукового сопровождения. Синхронизация слов и артикуляции давно уже не в новинку, но до сих пор приходится отмечать ее наличие. Актеры, озвучивавшие роли, не играют – они просто живут, и этой естественностью поведения игра также ценна. К сожалению, оценить саундтрек не удалось: демо-версия конфликтует с DirectX8, но разработчики заверили, что проблем им известна и к релизу будет исправлена. Надеюсь на это, ибо слишком заманчивы посулы: Dolby Surround и миксы в реальном времени в квестах я не припомню.

Оценить уровень паззлов пока не представляется возможным – в деме их попросту нет. Не считать же паззлом задачу доставки в лабораторию костей с места убийства. Хотя даже эта тривиальная задача хорошо характеризует проработанность всех деталей игры, потому что просто так взять кость и сунуть ее в инвентори вам не удастся. Не забывайте – вы офицер полиции, вот и действуйте в соответствии с правилами уголовного процесса и криминалистики.

Интерфейс ничего сложного собой не представляет, разве что Лупа означает не возможность рассмотреть какие-то мелкие детали, а просто приблизиться на расстояние просмотра или разговора. В остальном, все довольно стандартно: над активными точками курсор меняет свою форму, клик левой кнопкой – действие, клик правой – получить описание предмета. К сожалению, отсутствует описание предметов в инвентори, но это не столь уж существенно.

К моменту выхода номера в печать немецкая версия уже должна быть издана. Дата английского релиза пока неизвестна. Игра хороша уже сейчас, если же к выходу полной версии будут исправлены и те мелкие недочеты, которые есть в демо-версии, – The Mystery of the Druids имеет все шансы стать первым кандидатом на звание лучшего квеста года. И как Broken Sword в свое время подвиг множество квестеров на изучение истории тамплиеров, так и, возможно, "Тайна Друидов" кому-то откроет древний и прекрасный мир давно исчезнувшей кельтской культуры.

Комментарий Ивана Жилина:

В конце концов, даже моя эстетская позиция начинает претерпевать изменения, и это ужасно. Состояние индустрии в последнее время такое, что я начинаю с оптимизмом смотреть даже на такое вот творение, невинное дитя графического века. Ведь типичнейшее пятое поколение, с юзом, с минимумом текста, с красивой графикой... А ведь поди ж ты: на фоне всяких там сфинксов ждешь этого, как какое-нибудь Longest Journey, хотя и само-то "Путешествие" было таким же порождением пятого поколения... Теряю былую легкость? Интересно, что еще нужно Ивану Жилину, чтобы спокойно встретить старость?

▼ **Попрошайка у храма Науки! Куда только смотрит полиция?**



▼ **Хэллигэн у дверей Скотланд-Ярда**



В. Юрковский

Костя - гроза чердаков

АГЕНТ - ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

Жанр Adventure
Издатель Buka Entertainment
Разработчик Сатурн Плюс
Требуется Pentium 133, 32Mb RAM,
Рекомендуется Pentium 200, 32Mb RAM,

Громов. Константин Громов. Секретный агент – суперагент (!) – не менее секретной службы. Красавец-мужчина – челюсть квадратная, грудь колесом, лицо не обезображено интеллектом. Двери открывает исключительно отработанным движением под названием "прямой в торец". Прибыл в славный город Нервноморск с секретным заданием: сбор информации о криминальной ситуации, резко осложнившейся после таинственного исчезновения Большого Босса местной мафии – Гагарина Петра Балтазаровича. Почему эту работу не мог выполнить рядовой "полевик"? Нашего героя тоже мучает эта неувязочка, но очень скоро ему станет не до подобных вопросов: хорошо бы просто остаться в живых.

Кто сказал – к Джобсу? Спокойно, господа, вы-таки не на Привозе, вас не обманут. Это действительно квест, хотя завязка вполне подойдет для модного нынче уродца – Action/Adventure, с явным перевесом первого из родителей. Впрочем, делать сей странный гибрид в России еще не умеют, поэтому поступают проще: берут сценарий боевичка и, вооружившись проверенным методом Микеланджело, отсекают все "лишнее" – сиречь интригу и драйв. Сюжет обрабатывается кувалдой до достижения идеально прямого состояния. Все, продукт готов к употр... к воплощению. А кто у нас занимается воплощением "русского квеста"? Правильно, Бука.

То, что принято называть "русским квестом", продолжает поражать своей живучестью. Любое некупленное издание поливает их грязью или, как минимум, просто критикует, активная часть читателей их тоже терпеть не может и тоже закидывает гнилыми овощами... Но почему-то их покупают и покупают хорошо, что и обеспечивает творцов этих шедевров работой.
Каждая страна играет в те игры, которых она достойна.

Начав три года назад с новаторского для России "ПиВИЧ-1", буковцы увидели, что это есть хорошо. И понеслось: "ПиВИЧ-2", "Штырлиц", "Новые Бременские", "Возвращение Мориарти"... Вот уже и "ПиВИЧ-3" в разработке, но об этом – в следующем номере. Пока же вернемся к нашим квестоделам. М-да... Как уже говорилось, буковцы увидели, что квест – это хорошо, а русский квест – хорошо вдвойне: на анекдоты копирайтов нет, художников – хороших художников - море, затраты на производство мизерные, а диски геймеры расхватывают, сопя и пихая друг друга локтями.

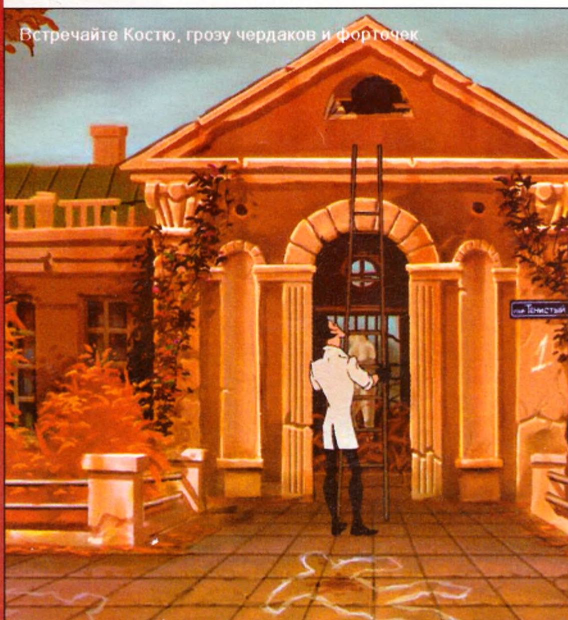
Но ничто не вечно под луной. Анекдоты тоже не бесконечны, круг их персонажей узок, к тому же самые популярные уже использованы. Но в этот критический момент чрезвычайно удачно подвернулся продукт буржуазной культуры с простым названием "комикс", и потускневшая было золотая жила квеста по-русски засияла с удвоенной силой. А что? В Буржуинии по комиксам даже фильмы снимают – так почему бы в России не сделать игру?

Сказано – сделано

Встречают, как известно, по одежке. Итак, представьте: к вам пришел гость во фраке, но в галстуке с попугаями, при этом гость передвигается на инвалидном кресле, ибо обе ноги переломаны. Примерно такое же ощущение оставляет "Агент". Отлично прорисованные статичные бэкграунды достойны размещения на десктопе в качестве обоев. Взять хотя бы кладбище – мастерство работы со светом не вызывает никаких сомнений; или морг, вызывающий в памяти картины из X-Files. Несколько неудачна попытка оживить фон в случае с морем, но мертвая, застывшая вода да еще в пасмурный день смотрелась бы совершенно архаично.

Что не может не радовать – движок, на котором построена игра, постоянно совершенствуется. По сравнению с совсем недавним "Возвращением Мориарти", прогресс довольно заметен. Наконец-то активные предметы перестали бросаться в глаза при первом взгляде на экран. Значительно улучшилась и ани-

▼ Добровольное признание





▲ Могилка любимого кролика

▼ X-Files, утеряный эпизод





▲ Арка частной инициативы

мация, но, увы, она не является сильной стороной игры: до совершенства еще очень и очень далеко (под совершенством следует понимать "Broken Sword" и грядущий "Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria"). Также не радуют глаз фигуры персонажей: картонные фигурки плохо, мягко говоря, смотрятся в 2001-м году.

А еще разработчикам изменило чувство стиля. Видеовставки исполнены в совершенно иной манере, нежели графика самой игры, то же касается и интерфейса. К тому же не хватает многих мелочей, к которым игрок давно привык в прочих адвентурах, да хотя бы подписей к предметам, находящимся в инвентори. Затруднений это никаких не вызывает – спасибо художникам, но все же, все же...

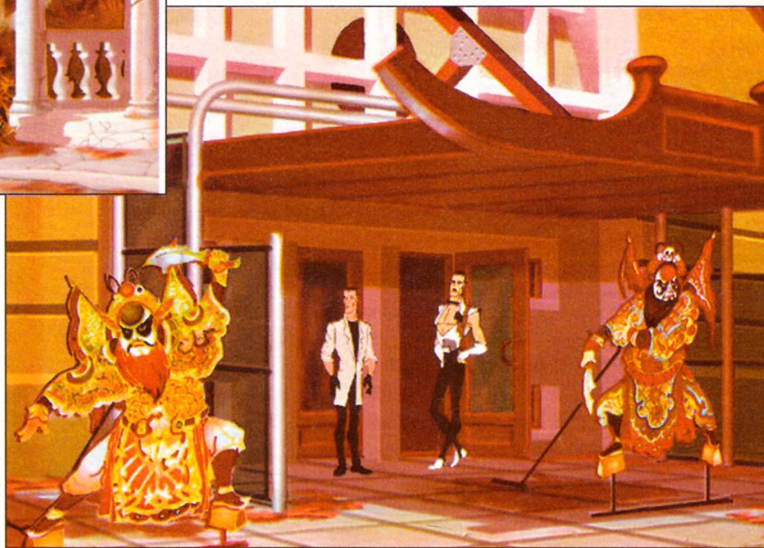
Звуковое сопровождение никаких чувств не будоражит – ни хороших, ни плохих. Саундтрек, моментально вылетающий из головы после окончания игры, но не напрягающий во время оной. Ровные голоса актеров, не особо-то и старающихся изобразить эмоции. Впрочем, суперагентам эмоции не положены. Огорчает отсутствие разнообразной реакции на одно и то же действие, при том, что все остальное время Громов весьма многословен (тут разработчики на поводу у жанра не пошли), на неверные действия он реагирует довольно скучно. Разумеется, никаких изысков вроде 3D-звука нет, да и зачем он в комиксе, основная задача которого – позволить потребителю убить вечер-другой на необременительное хождение по локациям, попивая пиво после трудового дня.

Что выросло, то выросло

Геймплей "Агента", к сожалению, почти ничем не отличается от прочих буковских квестов. Ходим по локациям, собираем в инвентори все, что берется. Впрочем, здесь есть и приятная особенность: не все предметы можно взять при первом попадании на локацию; о некоторых из них Громов должен узнать от прочих персонажей игры или же в данном предмете должна возникнуть реальная потребность. Увы, увы, про чувство стиля я уже говорил, оно подвело и здесь: отсутствует единый подход к решению этой проблемы и многие вещи бедный Костя вынужден таскать с собой на протяжении всей игры. Присутствует и возможность комбинации предметов в инвентори. Если же учесть необходимость неоднократного посещения почти каждой локации – картина складывается не очень радостная; в случае ступора игрок должен прежде всего задуматься не над решением проблемы, а над оценкой причин, приведших к ней: то ли он не заметил какой-то необходимый предмет, то ли забыл в очередной раз посетить локацию на другом конце города, то ли просто не поговорил с нужным человеком и теперь будет вынужден обойти всех еще раз. Учитывая еще и не очень удобную реализацию карты, удовольствия игрок не получит; одно дело - ломать голову над сюжетными ходами или паззлами, и совсем другое – гадать, что случилось: глюк или мозгов не хватает.

Не менее, чем геймплей, стандартно и управление. Игроку не предоставляется совершенно никакой свободы в действиях: если согласно сценарию с персонажем надо поговорить, то ничего другого Громов сделать не сможет; если предмет надо взять – он будет взят. А ведь даже в ПиВИЧ и Штырлице была хотя бы иллюзия выбора. Интересно, что будет следующим шагом в упрощении и без того донельзя примитивного интерфейса?

Впрочем, не стоит предъявлять к комиксу слишком высокие требования. Комикс, по определению, книжка легкого, приключенческого содержания. И этому определению "Агент" вполне соответствует. Да, игра могла бы быть и повеселее, и сюжет можно было завернуть более лихо, и паззлов добавить – многое можно было бы сделать. Но игра не ориентирована на монстров жанра, они пройдут ее за час без запинки. Основная аудитория "Агента" - всеядный геймер, который с равным удовольствием сыграет в любую нехардкорную игру. К тому же комиксы - это всегда сериал, и финал игры совершенно недвусмысленно намекает на возможность продолжения. Как знать, может быть, через пару лет мы получим "Агента-10", тем более что технология конвейерного выпуска квестов освоена Букой на "отлично".



▲ Победитель конкурса "Госпожа Смерть"

Жаль только, что квестерам это радости не принесетP.S. Почему все-таки Костя – гроза чердаков? Так он сам в этом признался.

Комментарий Ивана Жилина:

Что сказать? Еще один кирпич в стену. Еще одна поделка гадости от средней до высокой, с завидной периодичностью сходящая с конвейера индустрии, причем не только российской, но и мировой вообще. Помните, в прошлом номере были сфинкс с затерянным городом, так они ж еще похлеще этого агента будут. А Костя, кстати, достоин отдельного упоминания как первая русская адвентура (если не первая, скажите, где и что я пропустил), с героем, созданным не на основе уже раскрученного в общественном сознании персонажа. Читай, собственно, "персонажа анекдота", коих, как давно известно, большинство.

В общем, опускать и давить – скучно. Даже можно проникнуться позитивными эмоциями: в конце концов, пусть и черепашьим шагом, но прогресс идет. Поглядим – авось, наши внуки будут играть в приличные игры...

Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■
Сюжетная линия	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■

Рейтинг 6.5

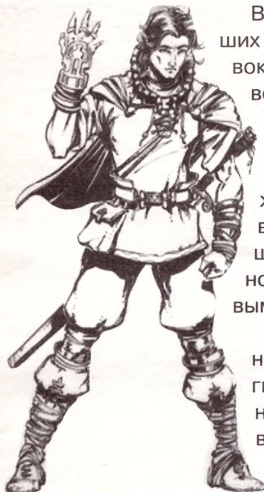
Время освоения: от 0 до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Илья Николаевич

SUMMONER

Жанр *RPG*
Издатель *THQ Inc*
Разработчик *Volition*
Требуется *PII-400, 32 Mb RAM, 3D-уск*
Рекомендуется *PIII-600, 128 Mb RAM, 3D-уск. с 32 mb VRam.*

Вполне понятно, что разработчики Summoner - люди в RPG новые и в дизайне ролевых игр не сильно опытные. Но сделать основную ставку на набивший оскомину квест класса FedEx – это уж чересчур по-дилетантски.



В отношении RPG, пришедших на PC с каких-либо приставок, почему-то сложилось совершенно предвзятое и неправильное мнение: они, дескать, неправильные, не наши, там линейный сюжет, дурацкая система развития персонажа, да и вообще... Это вот "вообще" обычно почему-то является ключевым аргументом.

Иногда (но только иногда, не забывайте!), конечно, диагноз "давить" оказывается как нельзя верным, особенно в случаях с действительно кривыми и бездарно портированными игрушками. Но обычно это всего лишь дань чему-то... А вот чему - я сказать не могу. Ибо не знаю.

Что было

Summoner ждали. Его не могли не ждать, ибо – первое - его делала Volition, которая до этого не делала ничего, кроме космосимуляторов; несомненно, народу было интересно, как у них получится так резво перескочить от железных космических болванов к болванам нормальным, одухотворенным и фентезийным. Ну и второе - игра разрабатывалась одновременно для двух платформ: вашего ненаглядного PC и для нынешнего последнего писка моды SPS 2. Причем разработка шла акак-то так хитро, что игры для разных платформ вышли в разное время, поэтому можно было надеяться на то, что нашему вниманию будет представлен не глюкавый порт, а почти самостоятельная игра. Тем более что игра обещала быть совсем неплохой - ее как-то даже вроде называли лучшей RPG года для SPS 2.

Не так давно вышла играбельная демка игры, которую народ принял, в общем, вполне благосклонно и которую сначала было предложено отрецензировать вашему покорному слуге, мне то есть. Однако практически сразу за ней выскочила в свет и сама игра, так что про демку мы благополучно забыли и сразу переходим к полной игре.

Хотя нет. Еще не переходим. Сначала хотелось бы рассказать об одной грустной тенденции. Как только Summoner был выпущен в продажу, очень многие онлайновые да и не очень издания сразу же напечатали разгромнейшие ревью, где вовсю ругали игру, причем самым весомым аргументом было именно то самое "да оно же порт!" и еще несколько аргументов, которые совершенно четко и ясно говорят хоть сколько-то соображающему читателю: про игру писали люди, ушедшие ненамного дальше tutorial-а. Это грустно. Ибо нельзя без разбору давить любую игру только за один факт того, что она каким-то образом связана с консолями.

Приступим

Дабы внести ясность в головы читателей, расскажу вкратце о том, что из себя представляет Summoner. По первым, а также вторым и всем остальным впечатлениям действие очень напоминает какую-то странную смесь из Darkstone и Vampire: Masquerade. Мы созерцаем происходящее от третьего лица из вполне ларокрофтовской позиции, при этом управляемся со всем мышкой. И сразу скажу, что управлять этим делом с помощью хвостатого друга не очень комфортно: во-первых, прицелиться из такого ракурса в желаемую точку довольно сложно, особенно при общей флегматичности и неторопливости местной камеры. Она (камера) выглядит очень сильно объевшейся седативных препаратов, потому как на все "мышедвижения" реагирует очень неторопливо, постоянно опаздывая на секунду-другую. Возможность управления с клавиатуры вовсе не упрощает дело - камере решительно все равно, с каким манипулятором тормозить. Единственная отрада: при включении боевого режима она без долгий раздумий повисает где-то сверху и помогает хотя бы бой обозреть в нормальном и удобном ракурсе.

Сюжет, как, впрочем, и почти везде, просто блещет оригинальностью. В процессе демонстрации кучи красивых картинок мы уясняем, что речь идет о, как обычно, монстрах, как обычно, поруганной чести главного героя, которому, ко всему прочему, еще и сделали гадость – сожгли родную деревню и всех родственников и знакомых. Еще навязывается мысль,

▼ Вот это - МОНСТРЫ. А вы все "орки, орки..."





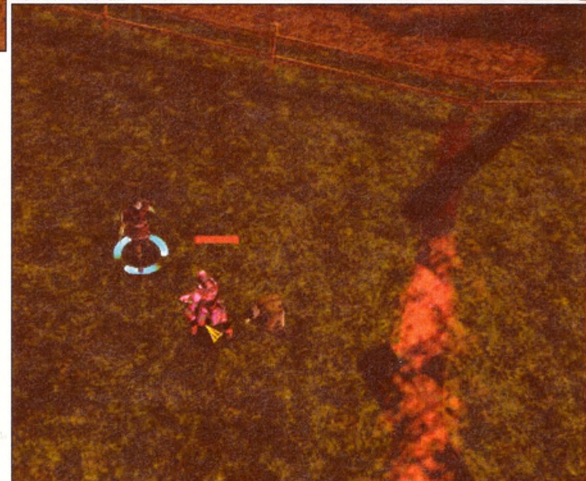
▲ Элементаль. Красивый...



▲ Лесопилка и пожар. Весело.

▼ Как обычно, враги сожгли родную хату.





▲ Драка. Страшная. Но наши победят.

что герой вроде бы не особо обычный человек – тут какие-то странности с вызыванием монстров и прочие приятные вещи. В общем, традиционный такой сюжет. Придется разбираться во всем самим и на месте.

Оригинальности

Поговорим о геймплее. Вот уж где приставочного духа нет и в помине... Мир традиционно представлен трехмерной картой с множеством локаций, между которыми резвенько мечется наш герой. В процессе перемещения между локациями нам частенько придется лицезреть всеми любимые random encounters, которые очень быстро начинают действовать на нервы, зато не дают заскучать во время долгих путешествий.

Ну а в этих самых локациях усердные NPC снабжают нас главным двигателем всех процессов во всех RPG - квестами. А вот с ними, честно говоря, беда, ибо авторы почему-то питали болезненную страсть к доставке всяческих грузов и их же последующему поиску. По этой причине нам придется взвалить на себя курьерские обязанности, а также научиться различать совершенно одинаковые серые лица – все NPC практически близнецы, поэтому после трудоемкого поиска искомого камня/свитка/другого предмета старины нам придется приступить к не менее трудоемкому поиску товарища, который одарил нас этим самым квестом. Сложная штука эта жизнь...

Теперь о том самом, почему игра таки привлекает внимание общественности и совершенно не заслуживает возгласов "давить". Об всяческих статсах, скиллах и прочих экспах. Так вот, для начала сообщу интригующую новость: атрибутов у персонажей нет и в помине, вернее, есть, конечно, где-то там, внутри игровой механики и нам их не показывают. Зато имеется изобилие всяческих навыков, которые предлагается развивать в процессе роста персонажей. В начале их не так уж много, причем преимущественно – боевые, что дало повод некоторым особо резвым критикам тут же обозвать игру ролевым файтингом. А зря, потому как при дальнейшем прохождении в наше распоряжение поступают новые скиллы, воровские и прочие, не особо относящиеся к разряду боевых, зато очень необходимые каждому уважающему себя приключенцу. С достижением очередного уровня нам дается сначала два, а потом и три (и больше) скиллпойнта, которые мы вольны распределять по интересующим нас скиллам.

Да. И, конечно, нельзя не сказать о чудесной возможности главного героя – при наличии в его распоряжении неких колец, коих всего в игре будет четыре штуки, он может вызывать себе на помощь монстров, которые начинают немедленно долбить все вокруг, причем иногда даже и дружественных персонажей. Сначала, правда, особой крутости в этих чудесах природы не наблюдается и вызывать их можно исключительно для того, чтобы понаблюдать за сопутствующими спецэффектами, зато потом...

Ударим комбами и паузой по бездорожью и тупым монстрам

Вот уж за что больше всего ругают консольные RPG, так это за аркадные системы ведения боя. Будем ли мы ругать за это Summoner? Не особо.

Схема набития местным монстрам различных частей тела выглядит примерно следующим образом: ткнув в товарища, которому надлежит умереть первым, мы указываем нашим подопечным цель, а подопечные начинают усиленно и остервенело долбить в эту цель подручными средствами. AI нашей собранной и слаженной партии умен до безобразия - нам стоит лишь раз и навсегда задать персонажам рекомендуемую тактику поведения, а те, о чудо, без малейшего нашего вмешательства начнут ее вполне грамотно придерживаться. Лучники благоразумно отходят подальше и уже оттуда начинают вываливать на неприятеля град стрел, товарищи, не обделенные магическими способностями, их успешно применяют и даже, дважды чудо, умудряются толково подлечивать, кого надо. С одной стороны, оно, конечно, приятно: хитро и умело спланировав тактическую сторону вопроса, можно спокойно предаться созерцанию процесса победы собственного тактического гения над глупым врагом. А с другой стороны... Так както получается, что этот вот гений всегда побеждает, так что после пары десятков схваток наблюдение за процессом начинает вгонять в тоску. Щелкнули мышкой, сходили на кухню. Заварили чай, вернулись. О, еще не всех прибили. Надо бы сходить за бутербродом...

Человек – странное существо. Когда AI подопечных близится к нулю, он (человек) требует умных скриптов и разумного поведения. Когда же означенный AI работает, как Массачусетская Машина, – начинаются стоны по поводу скуки и однообразия.

Разнообразить данное действо, видимо, призвана некая система спецприемов, которую время от времени



Все-таки выбор SPS2 в качестве основной платформы повлиял как на дизайн, так и на техническое исполнение Summoner. Не в лучшую сторону, естественно.



предлагается нам сотворить. Выражается это в том, что во время драки над персонажем периодически появляется иконка, являющаяся сигналом к тому, что сейчас можно изловчиться и провести так называемую chain attack, говоря по-деревенски – комбо. То есть в дополнение к обычному удару можно немножко подлечить партию или радостно долбануть по противнику раз шесть, результатом чего, конечно, будет его неминуемая гибель. Честно говоря, назначение этих откровенно экшеновых элементов не очень понятно, только если для того, чтобы иногда пробуждать игрока ото сна во время особо массовых побоищ. Особо, кстати, дико смотрятся эти аркадные ужимки и прыжки рядом с возможностью поставить игру на паузу (да-да, как в любимом массами BG!).

Кстати о глупых врагах – местная оппозиция, кажется, изо всех сил старается сделать жизнь игрока максимально легкой и скучной. Ибо нападают враги на партию исключительно небольшими группами, при этом другая такая группа будет стоять в десятке метров от места мордобития и усердно смотреть на небо и плевать под ноги - им все по барабану. И только если подойти почти в упор и дать пару раз по голове, они начнут понимать, что что-то тут не в порядке...



▲ **А это, пардон, мы и наши статсы.**

Буратины. Зато как красиво горят...

Вот мы и добрались до той части игры, которую клеймят больше всего. Итак, поговорим о графике, которая в RPG, конечно, вовсе не является основным показателем качества игры, но зато играет очень важную роль в восприятии продукта рядовым человеком с монитором.

Здесь, увы, ну никак нельзя не заметить некоторой бедности оформления. Больше всего, конечно, огорчает совершеннейшая убогость задников: небо в странных пятнах, в которых бывалый человек не без труда узнает пиксели, - довольно печальная картина. Именно этот аргумент, кстати, почему-то послужил главным при выставлении оценок игре многими изданиями.

Однако все остальное вовсе не так плохо. Текстуры не радуют нас особым разнообразием, зато подобраны с таким старанием и тщанием, что этого отсутствия разнообразия как бы и не заметно. При этом так любимых полуприставочными (простите) играми глюков со стыковкой текстур нет и в помине, да и детализация их, кстати, тоже вполне на высоте. Правда, не на особо высокой, но от земли оторваться успела. И то хлеб...

А вот модели всего и вся выполнены, увы, всего лишь на твердую троечку. С минусиком. Ибо страдают хронической нехваткой полигонов. И если с некоторой квадратностью бревен и прочих предметов, которым надлежит быть круглыми, можно смириться, то с такой же квадратностью челюстей у людей и прочей живности смириться очень трудно. Поэтому лучше не заглядывайте им в глаза... Лучше не смотрите на них вообще.

А вот за что можно очень сильно похвалить господ из Volition, так это за различные спецэффекты, потому как в качестве выставки достижений пиротехнического и прочего визуально-развлекательного хозяйства Summoner просто вне конкуренции. Тут вам и всяческие красивые огоньки, умудряющиеся при всем своем цветовом богатстве не превратиться в пошлую светомузыку, местные fireball'ы выглядят именно как ball'ы, состоящие из, как это ни странно, fire'а, а не как красный светящийся шарик. Ну, опять же, несколько странноватый, но вполне красивый огонь. И монстры неопределенной расовой принадлежности, переливающиеся всеми цветами радуги.

И как оно звучит..

Со звуком тут вполне типичная ситуация. Все, что происходит в игре, озвучено вполне приятственно, правда, живой речью нас тут не особо балуют и все тексты доносятся до нас исключительно в своем первозданно-буквенном виде, зато всяческие стоны, крики и вопли присутствуют в изобилии.

И, конечно, никак нельзя не отметить музыкальное оформление, ибо оно действительно на высоте. Ленивые и тягучие готические мотивы, иногда сами по себе, иногда в хорошей электронной обработке, слушаются на ура и совершенно не напрягают.

Что мы имеем?..

Что же у нас такое получается... А получается вот что. Summoner, как уже было сказано, был признан самой-такой-растакой RPG для SPS 2, поэтому его, конечно, ждали с нетерпением. Не был учтен такой момент: на этой самой SPS 2 игр-то пока что-то в районе 30-ти штук, потому не все, что самое лучшее там, будет настолько же интересным здесь.

Да, игра местами увлекательна, местами в ней наблюдается даже едва уловимый дух хороших RPG – недаром очень многие в один голос уверяют, что она похожа на BG и Krondor. Однако это не мешает ей обладать и существенными недостатками: несколько странная система боя, скучноватые квесты и прочие мелочи. Получился странный конгломерат опробованных идей, живущих десятилетиями на PC, и столь же древних образцов приставочной ролевой мысли. Сбалансировать или хоть сделать его идеальным технически, увы, не получилось. Безусловно, никаких вердиктов типа "давить", но, увы, вместо игры класса "А", мы получили... Игру не класса "А". См. тж. рейтинг.

Комментарий Ивана Жилина:
И про игру, и про статью о ней можно сказать одно – странновато получилось. Summoner пытался совместить типичный для PC геймплей с отдельными, совершенно приставочными фишками (имеется в виду, в первую голову, боевой режим), и получилось не то что однозначно плохо, но без души. А техническое исполнение (зная Volition, на него были основные надежды) и вовсе подкачало.

Что же до Ильи Николаевича, то он, четко следуя руководящим указаниям, старался подойти к обзору объективно и, в итоге, тоже не создал однозначного шедевра, ибо, как известно, однозначные шедевры получаются по двум типам игр. По полному, бесконечному отстою и по выходящим раз в год уникальным проектам. И нет вины автора, что Summoner занимает место ровно посередке между этими двумя крайностями...

Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■
Сбалансированность	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■

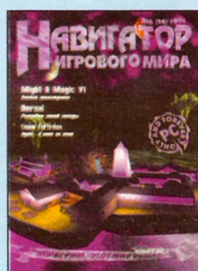
Рейтинг 6.4

Время освоения: от 0 до 0,5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

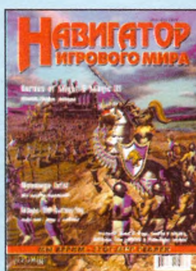
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб.


№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.


№ 6'99 - 20 руб.


№ 7-8'99 - 20 руб.


№ 9'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 1'2000-30руб.


№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.


№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 11'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 12'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2001 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

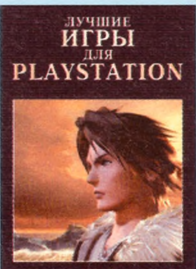

20 руб.



35 руб.



35 руб.



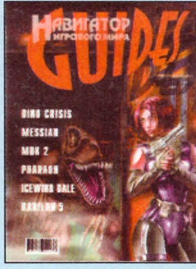
35 руб.



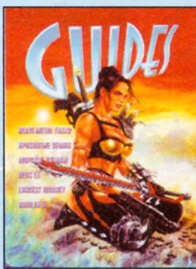
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
  123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В заказе укажите:
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Старые выпуски журнала можно купить в магазине a2000 т.:194-32-06

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе "Сетевой магазин"





Ул. Маршала Бирюзова

Улица народного ополчения





В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Chaos Mage

От редактора: Неудержимо возвращаются гайды на страницу "Навигатора". Точнее, удержимо; на самом-то деле, по мне и полхинта – солюшен, так что мнение мое предвзятое. Тем не менее, официальная позиция редакции такова, что хинты и небольшие гайды, а также материалы, которые устареют, попав в GUIDES, будут появляться на страницах соответствующих разделов. У нас для этого давно зарезервирован появившийся по случаю выхода BG2 "В гостях у сказки", второй выпуск которого мы вашему вниманию и представляем.



ICEWIND DALE: HEART OF WINTER



В начале пути

Данное прохождение рассчитано на партию следующего состава, но с некоторыми вариациями применимо и к другим командам искателей приключений:

Human Paladin	9	{ Great Swords, Long Bows }
Dwarf Fighter	10	{ Large Swords, Long Bows }
Human Cleric	10	
Human Fighter 3/Mage	11	{ Large Swords, Long Bows }
Human Fighter 3/Thief	12	{ Large Swords, Long Bows }
Human Druid	12	

Я свернул в Heart of Winter перед 6-й главой Icewind Dale (т.е. перед Lower Dorn's Deep). В течение каждой главы посещайте мага в Kuldahar - ассортимент его товаров будет меняться. Настоятельно рекомендую купить Trollslayer при первой же возможности.



Kuldahar

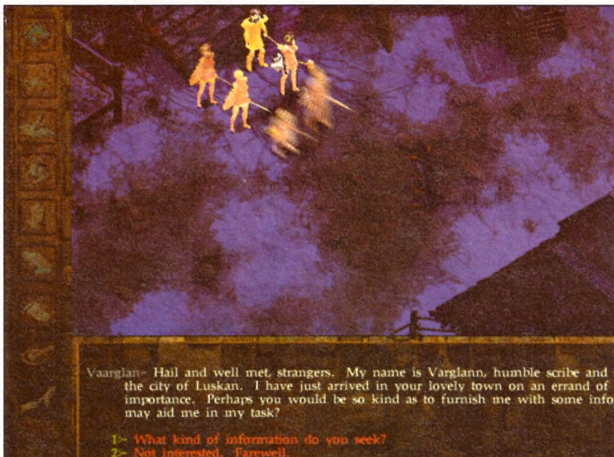
После установки HoW дверь одного из домов в восточной части Kuldahar может быть открыта. За ней вы найдете старого шамана по имени Hjollder. Он попросит вас принять участие в судьбе местных варваров и жителей Десяти Городов, и он же перенесет вас в Lonelywood.

Lonelywood

Первая, кого мы видим на новом месте, - Haile. Она просит помочь вытащить ее брата из колодца. Идем за веревкой к ее отцу в дом на севере. Там выясняется, что никакого брата у девочки нет и все происшедшее - своеобразный ритуал при встрече путешественников. Из разговора с Tybald можно почерпнуть много полезной информации о городке и его обитателях. Мы можем узнать о делишках









местного "городского головы", о проблемах с варварами и о путешественнике с юга, недавно посетившем Lonelywood. Возвращаемся к Haile и за небольшое вознаграждение получаем ценные сведения.

Пройдитесь по городку и поговорите с местными жителями. Emmerich Hawk или Rawleigh Gallaway могут рассказать вам о местонахождении лагеря варваров.

В храме Waukeen вы можете купить разнообразное магическое оружие. Очень рекомендую Waukeen Defender. В дальней комнате за потайной дверью стоит сундук с ловушкой, в нем ваши злые персонажи найдут внушительную сумму денег и волшебную пращу. Почему "злые"? А кто еще может воровать в храме?!

Идем на постоялый двор. Открываем зеркало (в этой же комнате хранится Robe of Neutral Archmage). В шкафу берем Seven Eyes Scroll. В обмен на наше молчание о тайной комнате за зеркалом Kieran Nye (у него в кармане завалялось Ring of Greater Resistance) продаст нам некоторые магические предметы. Поговорите с бардом, послушайте его балладу о ледяной розе. Поговорите с Ambere Dunn и сможете убедить ее снова сблизиться со своей семьей. Снова поговорите с Tybald и посоветуйте ему переехать на юг. И еще раз поговорите с Haile, и она пойдет домой.

Если вы считаете положительный результат Detect Evil поводом для атаки - убейте Purvis'а, получите кучу магических предметов. Впрочем, может, он еще пригодится по ходу сюжета? По крайней мере, украдите у него Ring of Free Action. Из-за бага в игре это кольцо можно красть снова и снова при каждом посещении Lonleywood.

Barbarian Camp

Поговорите с часовым, и вас проведут к Wylfdene. Последует длинный и увлекательный разговор, в результате которого варвар решит, что мы шпионы и не должны уйти живыми. Но тут вмешается Hjollder. Результат: шаман изгнан, а нас попытались убить. Перед уходом поговорите с Angaar о попытке покушения на Wylfdene.

Lonleywood

Возвращаемся в Lonleywood. Навестите Baldemar Thurlow и расспросите его о наемном убийце. Странная вышла история... Но был ли тот одноглазый человек тем наемником? Сомневаюсь.

Поговорите с Dolan и Doogal. Наконец-то нашлась работа для могильщика. Звери убили Digby, но и Emmerich был ранен. Итак, в окрестностях появился большой белый волк-убийца.

Идем к берегу и просим Young Ned подбросить нас на его лодке к острову мертвых.

Burial Island

На острове действительно полным-полно мертвых, но они почему-то бегают туда-сюда. Здесь вам предстоит первый бой с Barrow Wights и Ghost Shaman (самый опасный из них). Еще одна разновидность нежити - Drowned Dead. Бьют больно, но ничем другим не отличаются.

Говорим с местными духами и узнаем, что на острове кто-то есть. Поговорите с духом медведя. Идем к башне на юго-западе. У некромана Edion Caradoc можно прикупить всякую магическую всячину.

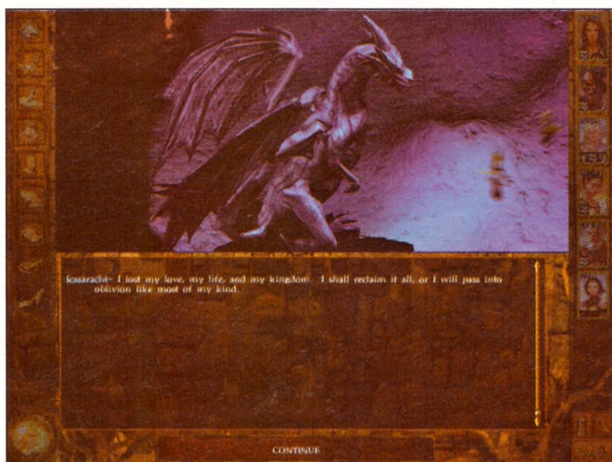
Обследуем местные подземелья. Со всей территории можно собрать несколько магических предметов. Говорим с Vexing Thoughts (это glabrezu, превращенный неким магом в доспехи). Вы можете взять их с собой, но связываться с tanar'ri... что-то не хочется. Если решитесь, то прежде, чем одевать доспехи Vexed Armor, проконсультируйтесь с высшими силами при помощи заклинания Contact Other Plane.

В подземелье к вышеупомянутым монстрам присоединяются Wailing Virgins. Мерзость. Давить их магией!









Поговорите с Mebdinga. Перед самим разговором наложите на партию как можно больше защитных заклинаний. Вам предстоит нелегкое сражение с ней. Она атакует своим death knell. Возьмите из усыпальницы Wylfdene Tribal Insignia.

Выйдя через западный проход на поверхность, вы найдете там своего старого знакомого - шамана. Отдайте ему медальон. Теперь вы должны найти Gloomfrost Seer из Tribe of the Elk. Возвращаемся к Young Ned и плывем назад.

Lonleywood

Doogal сообщает нам о смерти Dolan. Будьте осторожны и вы - на вас нападет оборотень. Убить его не удастся, так как сюжетом предусмотрено его бегство. Поговорите с Emmerich - он и есть этот зверь. Идите к Kieran и возьмите у него амулет. Отдайте его Emmerich. Happy End.

Gloom Frost

Тут обитают снежные тролли, ледяные саламандры, зимние волки и Frost Giants. Короче, филиал Wyrm's Tooth Glacier! Прямо с земли подбираем Tiernon's Sundered Shield. Весь крайне извилистый путь расчищали мой паладин с воином.

Gloomfrost Caverns, level 1

Входим в пещеру. Здесь обитают Remorhaz. Перед сражением позаботьтесь о своем AC - кастуйте Defensive Harmony. Эти монстры любят внезапно вылезать из отверстий во льду, окружая партию.

В конце пути вы найдете Tiernon в его мастерской. Он даст вам ключ-зеркало и починит найденный вами щит. Под руководством этого слепого дварфа вы сможете сделать себе разнообразное оружие изо льда ("xxx of the Gloomfrost"). Tiernon может сделать ледяную розу для барда из Whistling Gallows Inn.

Проходим в следующую пещеру.

Gloomfrost Caverns, level 2

Здесь вы можете стать счастливым обладателем амулета Kossuth's Blood. Чтобы попасть к нему, ваш маг должен сотворить заклинание Dimensional Door.

Если вам надоела бойня, отправьте одного персонажа под невидимостью или вора в дальний конец пещеры. Поговорите с Seer, и она отправит вас на поверхность.

Barbarian Camp

Часовой проводит вас на аудиенцию. Ледяное зеркало поможет вам разоблачить Wylfdene – на самом деле это древний белый дракон по имени Icasaracht. Возьмите с тела Seer плащ (он крайне полезен, но cursed). Теперь вы должны убить всех Wyrm Clan Warriors. Соберите ценности со всего лагеря. Не забудьте Cloak of Invisibility! Поговорите с Hjollder. Перед отправлением на поиски дракона загляните в город.

Lonelywood

Вы встретите мага по имени Vaarglan. Он заявляет, что ищет своего коллегу (Kieran Nye) - не выдавайте его. Вам придется сразиться с двумя магами и несколькими наемниками. Секрет успеха в том, чтобы перед битвой (еще в таверне) наложить на себя все доступные AC- и THAC0- улучшающие заклинания. Дальше просто: используйте Call Lightning для поддержки, не забывайте лечить воинов. Имейте наготове Potions of Extra Healing. На поле боя остаются Amulet of Metaspell Influence, Bracers of Defense AC 6, Gauntlets of Weapon Expertise, Boots of Stealth, Ring of Free Action, Gauntlets of Ogre Power, Barrier Amulet, Golden Girdle, Ring of Protection +2, Robe of Neutral Archmagi, Long Sword of Action +4, Studded Leather +4: Shadowed, Full Plate Mail +1, Plate Mail Armor, Fast Flail +2, Short Sword of Backstabbing, Wand of Paralyzation, Battle Axe +3: Fatigue. Говорим с Kieran Nye и идем к дому Baldemar Thurlow.









Там все мертвы. Говорим с Purvis и следуем за ним. Выйдя из дома, атакуем его. Получаем Ring of Free Action, Boots of Stealth, Cloak of Non-Detection и Short Sword of Backstabbing.

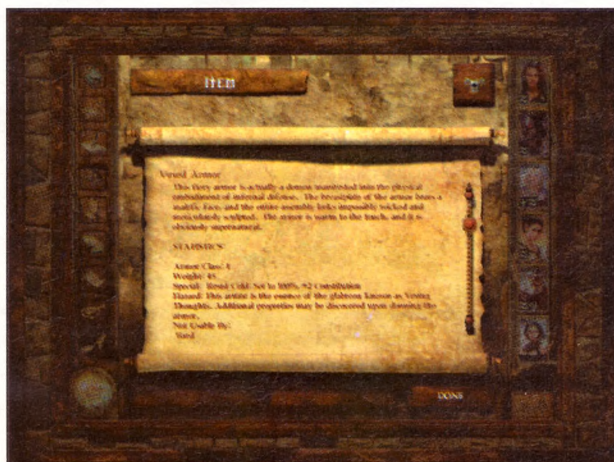
Идем в Barbarian Camp и отправляемся на остров. Возврата не будет.

Sea of Moving Ice

Кроме троллей, здесь водятся Scrag. Ничего особенного они из себя не представляют. Во вмерзшем в лед корабле возьмите Namji's Robe (или Robe of Armory). Наша цель - "замок" на вершине острова. Вход внутрь охраняют два голема, но они не доставят вам много хлопот.

Icasaracht's Caverns, level 1

Внутри - комитет по торжественной встрече. Fireball! Новые монстры - Bone Scavenger и разновидность Йети (Berg Yeti), умеющая выдыхать Cone of Cold. Пройдя по S-образному тоннелю, мы попадаем в следующую пещеру.





Icasaracht's Caverns, level 2

На нас сразу же нападают. Тут мы видим нового монстра - Water Elemental Kin. Бейте тварь магией. Тут нас интересуют старые кости, которые охраняют скелеты. Физически они не слишком сильны, но доставляют хлопоты своими атаками холодом. Среди костей вы найдете деньги и некоторые ценности, включая Ring of Protection +2. Идя дальше, будьте осторожны - за пропастью сидит Frozen Bones и кастует Ice Storm. Отойдите назад и подождите, пока нежить вылезет прямо на вас. Так можно разделить силы противника. После боя остается пойти вперед и забить остальных. Возьмите со стола Mourner's Armor или Ring of the Will-o'-Wisp - это уж как повезет. Xactile может вылечить вас. Проходим дальше.

The Temple

Sahuagin и Vodyanoi. Забавно. Расчищаем помещение и посылаем вора вперед под невидимостью снимать многочисленные ловушки. Water Kin Elemental расстреливается из луков. Убиваем големов и поджариваем сбившихся в кучу Sahuagin огненными шарами. С Sahuagin Prince берем Plain Key, Coal Plate Armor, Cloak of Protection +1.

Из разнообразных емкостей извлекаем The Unstrung Harp, Sceptre of Tyranny, Pestilent Dawn, Lover, Debian's Rod of Smiting и The Icon of Power.

Разбейте шар рядом с вратами.

Icasaracht's Lair

Перед тем как войти, наложите на персонажей все защитные заклинания. Используйте Cold Protection Scrolls на воинов. Во время боя священник и друид должны бить дракона Flame Strike - из жезла и посоха соответственно. Маг должен использовать Fireball, чтобы потрепать подходящую толпу Sahuagin. Но ваша главная цель - дракон (он слабее своих сородичей из Baldur's Gate 2). По ходу сражения маг стоит в безопасном месте и помогает своим при помощи Magic Missile и Force Missiles. Вор обстреливает дракона из лука. После смерти чудовища разберитесь с остатками Sahuagin. Подлечите воинов и пошлите их разбивать soul gem. Будьте осторожны - отводите воинов лечиться. Если во время битвы вы потеряете кого-либо из ваших бойцов и не сможете воскресить их на месте - соберите их шмотки и унесите с собой. Вернуться в логово дракона не получится. Выходим из драконьего логова, смотрим финальный ролик и оказываемся в Kuldahar. Теперь партия выглядит так:

Human Paladin	13	(+ 4 уровня)
Dwarf Fighter	13	(+ 3 уровня)
Human Cleric	14	(+4 уровня)
Human Fighter 3/Mage	13	(+2 уровня)
Human Fighter 3/Thief	17	(+5 уровня)
Human Druid	14	(+2 уровня)

Теперь можно идти дальше по сюжету Icewind Dale,

Новый игрок на рынке low-end видеокарт





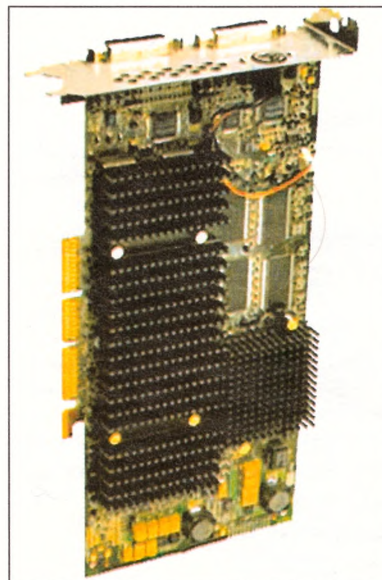
Французская компания ST Microelectronics (STM) представила второе поколение своего видеочипсета, известного как Kyro 2. Одновременно Hercules анонсировал видеокарту Prophet 4500 (когда вы будете читать эти строки, данная плата уже будет вовсю продаваться).

В принципе, Kyro 2- не что иное, как эволюция первого Kyro, однако серьезная модернизация позволяет новичку, в отличие от прародителя, вызывать к себе уже не только академический интерес. Новичок выполнен по 0.18-микронной технологии и работает на частоте 175 Мгц. Интересно, что карты на Kyro 2 укомплектованы исключительно модулями SDRAM, поскольку работа с памятью DDR SDRAM до конца не оптимизирована. Тем не менее, сравнительные тесты показывают, что Kyro 2 во многих режимах очень неплохо чувствует себя в кампании с GeForce 2 MX, особенно хорошо детище STM ведет себя в высоких разрешениях.

В настоящий момент новичок является одним из лучших продуктов по соотношению "цена/качество", поскольку, даже имея у себя на борту 64 мегабайта видеопамяти, стоимость получается меньше 150-ти долларов. Сие означает, что nVidia заимела себе серьезного конкурента, способного уже сейчас реально тягаться на рынке low-end продукции.

ATi метит в профессионалы

Еще одним отделением S3 стало меньше. В конце марта компания ATi приобрела принадлежавшее SONICblue (нынешнее название S3) отделение FGL Graphics. Данное приобретение обошлось канадцам в де-



сять миллионов долларов. FGL Graphics достаточно известна на рынке как разработчик и производитель профессиональных графических 3D-акселераторов FireGL.

Данная покупка особого удивления не вызывает. Ни для кого не секрет, что SONICblue уходит с рынка видеоадаптеров и продажа FGL – не что иное, как планомерное избавление от ставших ненужными отделений. Основным бизнесом бывшей S3 станет производство MP3-плееров и интернет-приставок. Что же касается ATi, данная покупка выводит ее на новую нишу рынка. Как известно, недавно была анонсирована видеокарта FireGL 4, которая считается самым мощным продуктом на рынке, так что канадцы входят на рынок профессиональных карт, твердо стоя на ногах.

GeForce 3 – не раньше апреля

Как оказалось, бравурное шествие нового GPU от nVidia слегка захлебнулось, еще толком не начавшись. Предполагалось, что первые GeForce 3 поступят на прилавки еще в середине марта, но...

Дело в том, что существует несколько ревизий чипа, А3, А4, А5 и т.д. Так вот в первой серии видеокарт предполагалось использовать ревизию А3, однако в последний момент перед массовым запуском в серию обнаружились серьезные глюки. Оказалось, что были допущены серьезные огрехи в схемотехнике, в результате производительность GPU заметно снижалась. Самое неприятное в данной ситуации то, что некоторые производители видеокарт, в частности, LeadTek, успели выпустить некоторое количество плат с бракованными чипами, более того, они поступили на склады, так что будьте предельно осторожны.

В конечном итоге nVidia исправила ошибку, и 28 марта одна из фабрик TSMC приступила к массовому производству чипов ревизии А5, однако время было упущено, так что ждите карты на базе GF3 не ранее середины-конца апреля.

На фоне этих успехов nVidia обещает, что к началу мая цена на видеокарты с GeForce 3 на борту долж-

на составлять уже $399. Объясняется это тем, что к настоящему моменту (имеется в виду начало апреля) конвейер TSMC заработал в полную силу. Ничего удивительного в этом нет, поскольку чем больше производится чипов, тем более рентабельным является производство. Глядишь, к концу июня и все 300 стоить будет.

S3 возвращается



Официально анонсирована линия графических процессоров SuperSavage, предназначенных для использования в мобильных системах. Это первый продукт, выпущенный после слияния бывшего отделения SONICblue и VIA. Новинка призвана создать серьезную конкуренцию таким продуктам, как ATi Radeon Mobility и GeForce 2 GO, и, если судить по спецификации, это ей вполне по силам:

AGP 4X

1.8 В 143 МГц 128-бит ядро

два текстурных конвейера - наложение двух текстур на пиксель за такт

варианты MCM (MultiChip Module) или в виде одного чипа, с интеграцией до 32 Мбайт памяти под видеобуфер

память - до 64 Мбайт 128-бит SDR или 64-бит DDR

12.5 миллионов треугольников/с

270 МГц RAMDAC

трилинейная фильтрация за один цикл

поддержка стандартной DXTn компрессии текстур

поддержка OpenGL ICD

разрешения до 1600x1200, TrueColor

поддержка двухмониторных конфигураций

аппаратное ускорение DVD

поддержка TV-выхода

предполагаемая цена за SuperSavage MX - $38

за SuperSavage IX (с 8 Мбайт встроенной памяти) - $58

Производство SuperSavage намечено на апрель. Естественно, зная амбиции VIA, можно не сомневаться, что следом за мобильным чипом появится что-то новенькое для настольных систем.

Прекращается производство GeForce 2 GTS

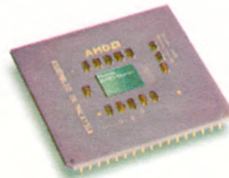
nVidia распространила информацию о том, что в ближайшие месяцы должно завершиться производство видеочипсетов GeForce 2 GTS. Этот продукт во многом не оправдал связанных с ним надежд: являясь по сути разогнанным вариантом GeForce 256, GTS не привнес ничего нового, тем не менее, этот продукт оказался весьма популярен.

Планируется, что место ветерана займет его оптимизированный вариант, известный как GeForce 2 Pro, соответственно ценовая планка взлетит вверх. Учитывая то, что сейчас можно найти 64-хмегабайтный ATi RadeOn уже за 165 долларов, можно с полной уверенностью сказать, что в линии продукции nVidia появилась серьезная брешь, которую новейшим MX 400 не заткнуть.

Последний Xeon

Intel выбросила на рынок новую модель серверного процессора Pentium III Xeon частотой 900 Мгц. Новинка оборудована двумя мегабайтами кэша второго уровня. Данная модель станет последним процессором серии Xeon, через некоторое время она уступит место на конвейере совершенно новому продукту, известному под кодовым именем Foster.

Новые процессоры от AMD



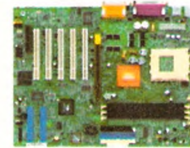
Компания AMD выпустила давно ожидавшиеся модели процессоров Athlon Thunderbird частотой 1.3 и 1.33 Ггц. С помощью этих моделей компания смогла дать достойный отпор продукции своего "заклятого друга" Intel, а именно линейке процессоров Pentium-4. Кроме того, с начала апреля стала доступна новая модель Duron частотой 900 Мгц.

VIA собирается делать чипсет под Pentium-4

Случилось то, что ваш покорный слуга и ожидал: компания VIA приступила к разработке чипсета под процессор Pentium-4, при этом им, что называется, абсолютно параллельно мнение самой Intel. Чипсет, кодовое название которого PX266, должен появиться ориентировочно в конце года, главным отличием от интеловского i850 должна стать поддержка памяти DDR SDRAM. Интересно, что VIA планирует комплектовать чипсеты модулями памяти производства одного из дочерних предприятий Nanya.

Несомненно, появление подобного чипсета станет серьезным ударом по позициям AMD. Дело в том, что многих сдерживает от приобретения процессоров Pentium-4 тот факт, что они поставляются в комплекте с модулями памяти RIMM производства известных скандалистов Rambus, заведомо более дорогих, чем DDR SDRAM. В "одиночку" же стоимость, например, 1.3 Ггц P4 составляет 300 долларов, что даже чуть-чуть ниже, чем аналогичная модель Athlon. Есть о чем задуматься, особенно если учесть, что Intel в июне снова снижает цены да и сами процессоры Pentium-4 постепенно совершенствуются.

Правильный KT266 в продаже



Не секрет, что чипсет KT266 оказался, что называется, не без греха. Ошибки в схемотехнике и прочие огрехи привели к значительному снижению производительности материнских плат на базе данного чипсета, который должен был стать преемником модели KT133. К чести VIA, проблемы были довольно быстро решены, в результате на свет появился новый чипсет, носящий название KT266 Pro. Наиболее оперативно, как всегда, отреагировала MSI, в кратчайшие сроки выпустившая материнскую плату K7T266 Pro. На момент написания данной новости плата уже продавалась в США и Японии, так что уже в середине апреля эта "мамка" должна была появиться у нас.

KT266 Pro отличается от своего старшего брата KT133 поддержкой модулей памяти DDR DSRAM. Учитывая тот факт, что цена на эти модули памяти неуклонно снижается, вполне можно предположить, что VIA выпустила очередной мегахит. Косвенно это подтверждается тем, что на первых тестах KT266 Pro обошел конкурента AMD 760 в большинстве режимов, к тому же материнские платы на чипсете от VIA стоят на треть дешевле, чем AMD-шный аналог.

Quantum слился с Maxtor

2-го апреля состоялось событие, печальное для многочисленных лю-

бителей дешевых винчестеров. Подразделение знаменитой Quantum, занимавшееся разработкой и производством жестких дисков, окончательно перешло в собственность Maxtor. Оставшаяся часть Quantum уходит в другой сегмент рынка и будет производить различные профессиональные накопители, например, стримеры.

Имя Quantum стало нарицательным благодаря крайне удачному семейству IDE-винчестеров Fireball, многие ассоциируют имя Quantum с недорогими и надежными жесткими дисками, не менее известной была и SCSI-линейка Atlas. Теперь все эти модели будут носить имя Maxtor.

nVidia вставляет палки в колеса конкурентов

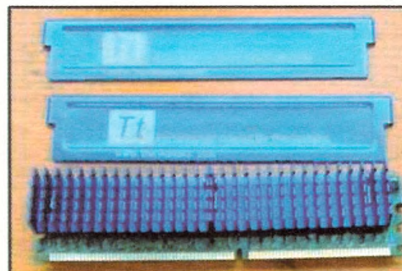
Непосредственно перед сдачей материала появилась сенсационная информация, которая заставляет в корне пересмотреть отношение к nVidia. Сразу из нескольких источников стал доступен секретный документ, распостраненный компанией среди производителей видеокарт, а также ведущих сборщиков компьютеров, таких как Dell, Compaq и других.

Данная документация содержит, по сути, антирекламу новейшего графического чипа Kyro II. Как известно, Kyro II является наиболее серьезным конкурентом GF 2 MX на сегодняшний день. В документе же nVidia противопоставляет продукцию STM своим GeForce 2 MX. Забавно, что по ходу текста MX вдруг превращается в GeForce 2 GTS, в результате получается небольшая неувязочка. В качестве аргументов против Kyro II называется то, что данный видеочипсет был разработан в 1997 году, так что является заранее устаревшим. Это еще более забавно, особенно после сравнительных тестов, в которых Kyro II в большинстве случаев оказывался лучше GeForce 2 MX. Еще более смешно смотрится заявления о том, что Kyro II будет тормозить в таких играх, как Giants и DooM 3. Простите, а GeForce 2 MX в том же DooM 3 не будет тормозить? Не верю.

Таким образом, nVidia попыталась тихо и незаметно настроить общественное мнение против Kyro II. Вместо этого компания явно потеряла значительную часть своей, казалось бы, нерушимой репутации, более того, Kyro II от этой истории только выиграл. Пресс-атташе nVidia, Брайан Бурк, выдал пространную речь, из которой следует, что данная документация предназначалась лишь для внутреннего пользования, во что, мягко говоря, не верится. Будет очень хорошо, если компания лишь лишится части репутации, а ведь вполне возможны варианты, что некоторые производители отвернутся от nVidia, к тому же не факт, что STM не подаст в суд за явную клевету в ее сторону.

Радиаторы для памяти

Помните ли вы то замечательное время, когда процессоры обходились без элементов охлаждения? Увы, ныне необходимы не только радиаторы, но и кулеры, причем не только для процессора, но зачастую и для видеокары. С каждым днем список оборудования, нуждаюегося в охлаждении, растет, пришло это время и для модулей памяти. Компания Thermaltake, известная своими кулерами и радиаторами, выпустила новую модель кулера, предназначенную для охлаждения памяти, преимущественно DDR DSRAM. Выглядит впечатляюще, а зная качество продукции Thermaltake, можно почти не сомневаться в эффективности. Ей богу, мечта оверклокеров.



G800 не будет. Пока

Как и следовало ожидать, долгие разговоры о Matrox Millenium G800 так и остались разговорами. По официальным данным из Matrox, вместо разрекламированной "технической революции", коей называлась G800, в ближайшее время (а именно в конце мая) должен состояться выход своеобразного наследника семейства G400/G450. Новинка будет носить имя G550, и принципиально от предшественников она отличаться не будет. Это означает, что основным контингентом покупателей будут люди, для которых отличная 2D-графика превыше всего. Из серьезных нововведений можно отметить лишь технологии Matrox Skinning и Displacement Mapping, как всегда будет на высоте система Dual Head. Одним словом, Matrox - находка для верстальщиков. Увы, о G800 можно как минимум на три месяца забыть.

Виталий Криницин (vit@ixbt.com)

ВНИМАНИЕ! Поддельный Chrome Orb

Компания Thermaltake за прошедший год прочно закрепилась на российском компьютерном рынке: кулеры Golden Orb, Chrome Orb и Super Orb "отметились" в прайсах не только крупных и авторитетных компьютерных фирм Москвы и Питера, но и самых захудалых конторок в самых отдаленных регионах Российской Федерации. Казалось бы, эти кулеры у всех на виду, и поле деятельности для изготовителей подделок будет далеко не таким широким, как они бы этого хотели. Тем более Thermaltake уже несколько раз давала информацию о том, как можно отличить оригинальную продукцию от подделок. Но нет, по-прежнему популярность кулеров Thermaltake не дает покоя как недобросовестным производителям подделок, так и жуликоватым продавцам, сгорающим от всепоглощающего желания побыстрее сбагрить недоброкачественный товар слишком доверчивым или же просто "экономным" покупателям.

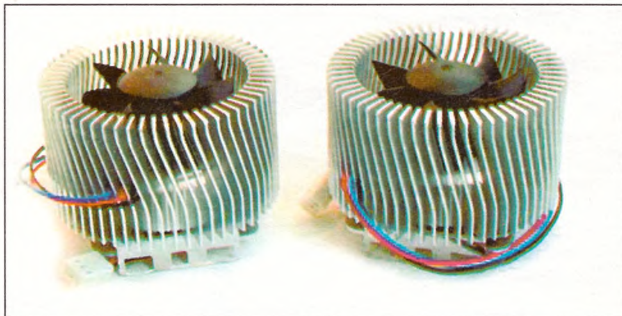
"Левые" кулеры Thermaltake впервые попались мне на глаза в начале осени прошлого года. Тогда Golden Orb был на самом пике популярности (толпы народу совершали дерзкие набеги на конторы, где он имелся в продаже, и подчистую сметали складские запасы "Золотых Шаров"). Как тут не появиться "левым" кулерам, изготовленным мастерами народных промыслов технологически развитых провинций Китая! Благо, в то время эти изделия были еще достаточно далеки от оригинала: некоторые перлы отличались меньшим количеством ребер, меньшими размерами и отвратительным качеством анодирования радиатора. Подделку было видно за километр, и только очень недалекий покупатель мог быть одурачен грязноватым золотым блеском диковинного кулера.

С появлением же на рынке кулера Хром Орб ситуация изменилась. Самые продвинутые подделки стали визуально практически неотличимы от оригинала. А это, согласитесь, уже не шутки с прибаутками! Итак, давайте посмотрим на одну из таких "качественных" подделок и разберемся, насколько она хуже, а может быть, и лучше оригинала. Сразу оговорюсь: работая над этим материалом, я ни в коей мере не ставил своей целью восхвалить оригинальный кулер Chrome Orb и, так сказать, "опустить" подделку. Моя задача - объективно сравнить оригинальный и поддельный кулеры, выявить и указать на недостатки последнего и не забыть о достоинствах, если таковые найдутся, конечно.

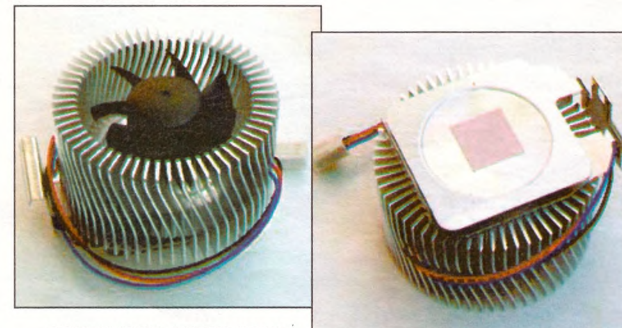
Сам Хром Орб, как известно, не лишен недостатков и порой заслуживает справедливой критики. Тем не менее, будучи "фирменными" изделиями, оригинальные Хром Орбы проходят тщательный контроль качества, прежде чем попасть в торговую сеть. Случаи же появления бракованных кулеров на российском рынке целиком и полностью лежат на совести некоторых наших бизнесменов и некоторых слишком уж старательных работников, скажем так, отдела сбыта компании Thermaltake. Девиз "Экономика должна быть экономной", очевидно, все еще не потерял своей актуальности ;

Что же касается изделий китайских кооперативов и подпольных фабрик, то здесь проблемы не только с контролем качества, но и с производственным циклом в целом. Наивно предполагать, что для производства радиаторов поддельных Хром Орбов используется тот же алюминиевый сплав, что и в оригинальных изделиях Thermaltake. О качественном анодировании радиаторов также остается только мечтать, поскольку технологически этот процесс весьма затратный, и маловероятно, что "экономные" производители пойдут на такие потери. Не внушают доверия и вентиляторы, которыми комплектуются поддельные кулеры. Вряд ли кто-то решится гарантировать, что такой вентилятор не выйдет из строя, проработав хотя бы неделю-две.

Однако довольно рассуждений, пора вернуться к объекту нашего исследования!



На первый взгляд, два совершенно одинаковых кулера. Но на самом деле это не так: один из них настоящий Хром Орб, другой, как вы правильно полагаете, поддельный (на фото слева). Сам по себе поддельный Хром Орб довольно интересен: форма радиатора и подошвы идентичны



оригиналу, кулер комплектуется таким же вентилятором, что и его законный собрат, даже термоинтерфейс вполне фирменный - все тот же старый добрый Chomerics T725.

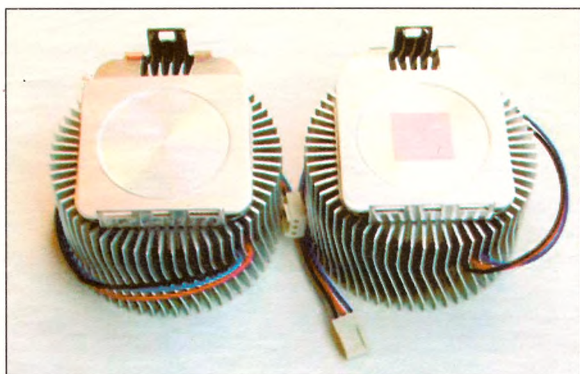
Визуально кулеры отличаются лишь надписями на крепеже. У настоящего видим традиционную "Thermaltake", а у поддельного - маленькую скромную "HS HUEY SHYANG". Видимо, честолюбивый китайский бизнесмен, имеющий прямое отношение к производст-

ву этой подделки, решил увековечить свое имя (хотя все-таки такой способ остаться в истории вряд ли можно считать достойным).



Вы можете справедливо заметить: "Вроде никаких серьезных отличий и нет вовсе! Чем же тогда плох этот кулер?". А плох кулер тем, что есть у него три существенных изъяна, выявить которые можно только после инсталляции и тестирования.

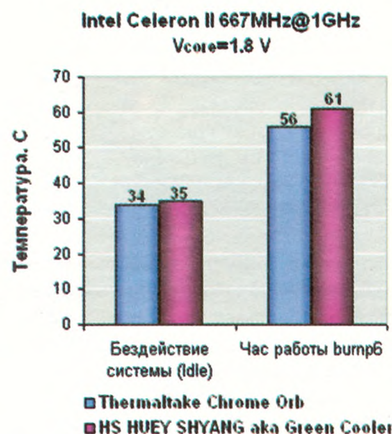
Первый серьезный изъян - подошва радиатора и крепеж. Хотя подошвы "левого" и "правильного" Хром Орбов сходны, их конструкции отличаются, причем далеко не в пользу поддельного кулера. Посмотрим на фото:



У фирменного кулера (на фото слева) плоскость центральной части подошвы идет практически вровень (даже несколько превышает) с плоскостью контактной пластины. У "левого" кулера (на фото справа) все иначе - подошва как бы углублена в контактную пластину (вероятно, пластина была слишком сильно запрессована). Если бы "левый" кулер имел "правильный" крепеж, то такое положение дел не было бы столь критичным: кулер оказался бы просто слабее закреплен в сокете, чем оригинальный Хром Орб. Но вся загвоздка в том, что крепеж у поддельного кулера просто-напросто кривой! При установке наблюдается явный перекос, что может привести к повреждению поверхности процессорного ядра, даже несмотря на "слабость" крепления. Эта же "кривизна" крепежа становится причиной недостаточно хорошего контакта радиатора с процессором.

Второй серьезный изъян- вентилятор. Хотя по внешнему виду вентиляторы у "правильного" и "левого" Хром Орба совершенно одинаковы, ведут они себя совершенно по-разному. Оригинальный Хром Орб, вообще говоря, достаточно шумный кулер. Но следует заметить, что он не отличается действительно высоким уровнем вибрационных шумов. С поддельным же кулером дела обстоят намного хуже: уровень вибрационных шумов у него оказывается очень и очень высок. "Вскрытие" вентилятора показало: смазка в подшипнике практически отсутствует, вал крыльчатки имеет следы повреждений, качество пайки элементов на плате далеко от совершенства, но самое главное - очень велик зазор вал-подшипник (0.7 - 0.8 мм). Да и весовой баланс крыльчатки оставляет желать лучшего. Ну что тут скажешь, такой вентилятор просто обязан шуметь! Вызывает определенные опасения и необычно высокая скорость вращения крыльчатки (5900 - 6100 RPM). По всей видимости, параметры элементов схемы управления имеют серьезные отклонения от номинала. Что же касается вентилятора оригинального Хром Орба, то тут, конечно, есть некоторые проблемы и с балансом крыльчатки, и с самим подшипником. Но, по крайней мере, объем смазки и величина зазора вал-подшипник у этого вентилятора вполне соответствуют нормодопускам.

Третий серьезный изъян - эффективность кулера. Вот результаты тестирования оригинального и поддельного Хром Орбов:



Замечание. Конфигурация тестового стенда и условия проведения тестирования идентичны тесту кулера Super Orb

Поддельный Хром Орб совсем не порадовал хорошим результатом. Отставание от оригинала (причем серьезное) налицо! Неужели слабый некачественный крепеж так серьезно влияет на эффективность кулера?! Скорее всего, нет. Наиболее вероятная причина - при изготовлении радиатора использовался "грязный" сплав. К слову, теплопроводность алюминиевых сплавов, применяемых для изготовления литых радиаторов (да и экструзионных тоже) и так достаточно мала (далеко не дотягивает до примерно 200 Вт/мК чистого алюминия). Если же материал еще и слегка разбавить какими-нибудь дешевыми присадками, то теплопроводность ухнет далеко вниз. А вот рентабельность производства радиаторов на основе таких материалов резко повысится ;-) Может быть, "экономные" производители подделки пошли именно по такому пути? Если кто и знает подробности, то вряд ли их расскажет...

Можно было бы провести детальный анализ используемого сплава. Но тогда для сравнения нужно анализировать и материал радиатора оригинального Хром Орба. А это, уж извините, не для печати ;-) Так что ограничимся догадками...

Что же касается достоинств "левого" Хром Орба, то найти мне их не удалось. Одни только сплошные недостатки. Единственной причиной, хоть как-то оправдывающей наличие этого кулера на рынке, могла бы быть очень низкая цена. Но и тут прокол! Цена, по которой предлагается подделка, не уступает цене оригинального кулера. Вот она, трепетная забота об интересах покупателя!

Итак, вывод напрашивается сам собой: Green Cooler (будем называть вещи своими именами, ведь именно эта марка стоит на упаковке кулера) вряд ли можно считать хорошим кандидатом на покупку. Чрезвычайно низкая эффективность, "кривой" крепеж, подозрительные радиатор и вентилятор не делают чести ни производителям этого кулера, ни тем более его продавцам.

Эргономика современного рабочего места

Напрасно вы думаете, что неудобный стол – малость по сравнению с медленным процессором, маленькой памятью и скромным жестким диском. Ведь он может принести столько же мучений, сколько отсутствие ключей и новых уровней к Quake или плохой доступ к Интернету. Поэтому перед покупкой нового компьютера или модернизацией старого внимательно посмотрите на свое рабочее место. Скорее всего, вы увидите себя сидящим перед замаскированным журналами, учебниками и бумагами коньком-горбунком, который продавцы называли "компьютерным столом" (рис. 1). В действительности эта недорогая подставка для монитора, скворечник для процессорного блока и полочка для ма-а-а-ленького принтера называется "универсальной стойкой для компьютерного оборудования". Поместить туда что-либо, кроме компьютера, невозможно. Попробуйте положить пару справочников на клавиатуру и засунуть поудобнее ногу между принтером и башней - вы получите приз от изготовителя "За самое рациональное



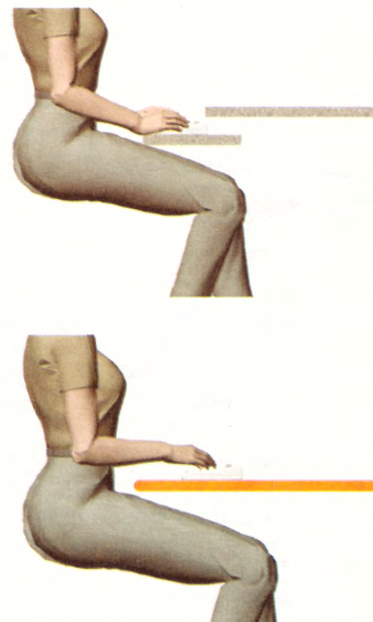
▲ **Рис. 1. "Компьютерные" столы – нет ни капли свободного места (ни для рабочих документов, ни для человека). Это просто подставки для PC.**

использование компьютерной мебели". Защитники этого класса фурнитуры могут выдвинуть два весомых аргумента: чрезвычайно низкая цена и малый занимаемый объем. Здесь сразу можно возразить, что малый объем в наших небольших квартирах – это хорошо, но только когда он занят стиральной машиной. А вот когда этот объем целиком занимаете вы, практически слившись с компьютером, радость от экономии места пропадает. Ну а если говорить о цене, то полноценный рабочий стол не может стоить дешевле, чем средней навороченности джойстик. В этой ситуации цена однозначно отражает качество товара.

Теперь перейдем ко второй чрезвычайно распространенной ситуации: у вас большой прямой стол, может быть даже Г-образный, модная выдвижная доска для клавиатуры и другие прелести (рис. 2). Здравый смысл диктует однозначное решение для местоположения монитора: в углу. Это означает, что у вас вскоре появится ярко выраженная левая или правая ориентация (согласитесь, выполнять несколько часов подряд команду "равнение на монитор" просто невозможно – необходимы перекуры). Поездки на кресле в дальние углы за дискетами и учебниками (если вам повезло и кто-то прикрутил к стулу колесики) развлекают, но сбивают с рабочего настроения.

Отдельную оду можно спеть выдвижным полкам для клавиатуры. Это закономерное явление, порожденное теснотой монитора в стандартных прямоугольных условиях обычного офисного стола. Как показали исследования, проведенные машинистками в рабочее время, их профессиональная болезнь (хроническое растяжение кисти) зачастую вызвана именно этими хитроумными приспособлениями (рис. 3). Оно и понятно: стандартная высота стола рассчитана на письменные рабо-

▼ **Рис.3. Угол между локтем и кистью вызывает постоянное напряжение сухожилий и мышц, что ведет к хроническим растяжениям кисти.**



▲ **Рис.4. Локоть и кисть должны составлять одну линию и "висеть" над клавиатурой.**

▼ **Рис. 2. Офисная мебель совершенно не адаптирована к компьютерной деятельности. Зона досягаемости минимальна, а монитор всегда находится под углом к человеку.**





▲ **Рис. 5. Естественно расположить рабочее пространство "вокруг" работающего.**

ты (рис. 4), клавиатура на выезжающей подставке оказывается объективно ниже стандарта, что приводит к кистевым напряжениям сухожилий и мышц рук. Конечно, мы не машинистки, но тоже печатаем много, и если вы не успели подцепить от подставки хроническое растяжение, которое лечится только хирургическим путем, то ежедневную усталость в кистях ощущаете точно.

Короче говоря, поверхностный анализ типичных условий труда и отдыха компьютерной братии показывает, что столы крайне неудобны в использовании и происходит это не по причине плохого качества, а потому что мебель используется не по назначению. Просторный деревянный стол предназначен для бизнесмена, который с детства считал компьютер просто некрасивой неваляшкой, а не тинэйджеру; стандартный офисный аппарат – секретарше с компьютером ранга "калькулятор", а компьютерная стойка должна содержать сервер (и никаких справочников "Вся Москва" и кофейных чашек), к которому иногда подходит (а не подсаживается) станционный смотритель (а не пользователь).

"А что же тогда делать?" – спросите вы. Для начала давайте помечтаем о том, каким должен быть специализированный стол для работы с компьютером и попытаемся определить его характерные черты.

Базовой категорией в определении пригодности стола к несению компьютерной службы является его рабочая зона. Та часть столешницы, до которой работающий человек дотягивается рукой с прижатым к туловищу локтем, составляет ближнюю зону охвата, а место, куда он может добраться, вытянув руку полностью, образует границу дальней зоны. Естественным желанием всякого является способность дотянуться до любой точки стола и это возможно в двух случаях:

1. Вы были выращены в военных лабораториях из пробирки.
2. Столешница располагается некоторым образом "вокруг" вас.

Следующим принципиальным моментом является расположение монитора. Необходимыми и достаточными могут быть следующие критерии:

1. Монитор должен находиться прямо напротив пользователя.
2. Необходимо большое количество места для того, чтобы расположить перед ним клавиатуру и, если понадобится, бумаги и книги.

Все это значит, что монитор должен стоять в самой широкой части стола (рис. 5).

Кроме того, нельзя сбрасывать со счетов критерий минимальной площади, доведенный до абсурда любителями "подставок для компьютеров". Но даже если вы – любитель поиграть в тетрис собственными ногами и единственной вашей целью является уложить все конечности в немногочисленные свободные места своего любимца-коротышки, долго вы так не усидите. Во время компьютерных игр надо уворачиваться от монстров и сучить ногами, а неожиданно родившаяся программистская идея всегда сопровождается судорожным вытягиванием всех конечностей и победными криками, так что внутреннее пространство вашего рабочего места должно соответствовать всему этому (рис. 6).

Не забудьте и про монитор, на который всегда хочется положить кучку черновиков и записок и которые неизбежно с него сползают. На наклонной поверхности удерживается только микроскопический сувенир, выигранный в радио-лотерее, а ведь общая площадь, занимаемая вашим 17-дюймовым другом просто колоссальна! Выход есть – обязательно нужна полка сверху. Помимо хранения нескольких килограммов макулатуры, она сможет защитить ваш монитор от бликов искусственного и естественного освещения (рис. 7).

Обобщая все соображения, можно представить себе некую угловую структуру с лекальным передним краем. Она оптимальна по занимаемой площади (в углу комнаты). При этом "мертвое", недоступное пространство занято монитором, а сглаженный полукруглый передний край образует дугу вокруг пользователя, обеспечивая максимальную зону доступа. Осталось дополнить портрет неизвестного полками, тумбочкой и стеллажом и сказать, что то, что вы придумали в качестве идеального стола, существует, называется Ergonomic Pilot-Pro и продается фирмой-изготовителем Ergonomic Design в салонах в Москве. А если хотите получить еще массу полезной информации или посмотреть различные модели и выбрать расцветку, посетите сайт www.ergonomic.ru.





▲ **Рис. 6. Объем для расположения ног должен отвечать хотя бы требованиям Американского Национального Института Стандартов (ANSI).**

▼ **Рис. 7. Полка над монитором утилизирует "мертвое" пространство и защищает от бликов.**



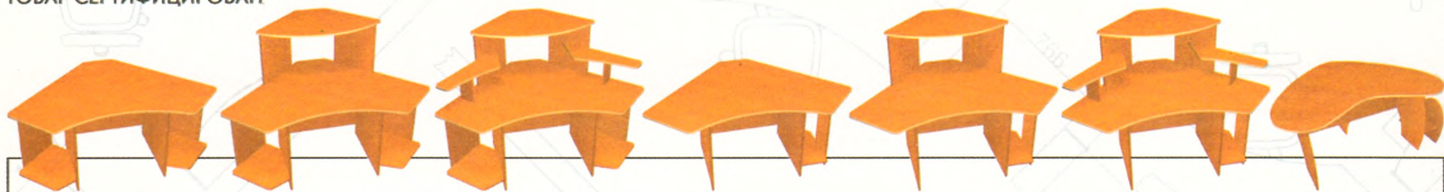


www.ergonomic.ru

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕБЕЛЬ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

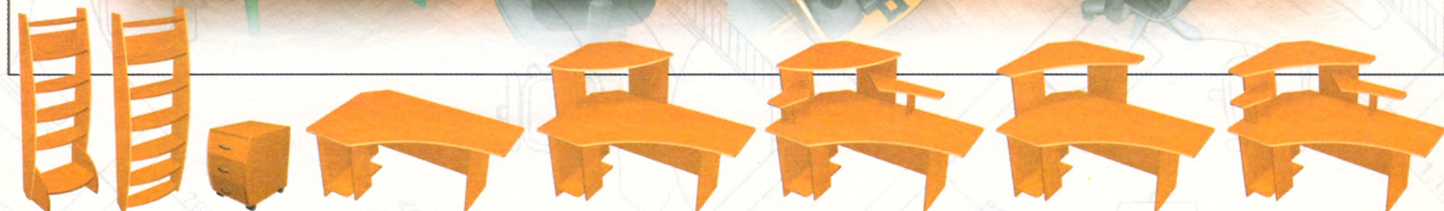






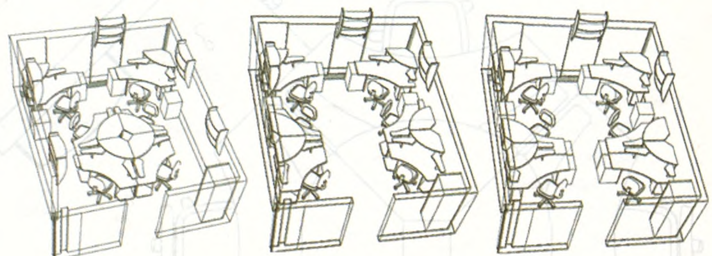
ЭРГОНОМИЧНОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО от $124







(095) 275-2431, 275-6701 (м. Автозаводская)
(095) 276-4457, 276-1434 (м. Пролетарская)
(095) 728-8474, 795-1895
253-5608, 255-3484 (м. Ул. 1905 года)



- Быстрое изготовление в Москве
- Подбор цветовых сочетаний в соответствии со стилем вашего дома и офиса
- Оптимальные предложения для организаций и частных лиц
- Готовые комплексные решения

В. Тверской

Стратегия жила, стратегия живет, стратегия будет жить!

Сегодня мы побеседуем о новой пошаговой стратегии... Разумеется, в этом месте завзятый геймер поморщится, заворчит: "Старье!" - и попытается перевернуть страничку в поисках чего-нибудь посвежее. "Однако все совсем не так просто", - как сказал удав, проглотив ежика. Потому, ежели этот самый воображаемый геймер все же напряжется и продолжит читать наш опус, что-нибудь его обязательно заинтересует. Разумеется, мы обращаемся к любителям всевозможных стратегий, а поклонников стрелялок, леталок и др. и пр. пусть обольщают другие. Таким образом, если вы, паче чаяния, перевернули страницу, то и не узнаете подробностей игровой системы "Эпоха Битв", созданной "Звездой". И, кстати сказать, вам же хуже! Ну а коли вы остались с нами, то, во-первых, слава вам великому, а во-вторых, закончим с предисловиями и обратимся к существу дела.



Всякой твари - по паре

"Эпоха битв" - это новая открытая боевая система. Сие означает, что дополнять свою армию можно практически любым количеством воинов. Игрок по своему вкусу формирует армию, количество воинов зависит от числа "монет" - очков. Единственный фактор, сдерживающий вашу безудержную фантазию, - здравый смысл (если таковой имеется). Состав армий весьма и весьма вариативен. Достаточно сказать, что в игру включено около 30 различных типов юнитов: копейщики, пращники, лучники, мечники, рыцари, конные лучники и т.д. Да сверх того 6 типов специальных юнитов: полководцы, знаменосцы, трубачи и много еще чего завлекательного. Различаются юниты не только названиями и внешним видом, каждому типу соответствуют индивидуальные характеристики - движение, атака, защита и особые бонусы. Скажем, копейщики имеют особый бонус обороны при столкновении с конницей.

Лиха беда начало

Совсем немаловажен боевой дух отряда: очевидно, чем дела у армии лучше, тем выше мораль. Ну а если все плохо, то настоящие профессионалы лишь плотнее сомкнут ряды и с честью встретят смерть. Нестойкие же солдаты, как зайцы, разбегутся по полю. Боевой дух отряда - его показатель Славы - не постоянен, а увеличивается или уменьшается по ходу боя в зависимости от успешности отряда. Базовый показатель Славы отряда равен 2, но после того, как парартройка отрядов врага опрокинута, уверенность победителей в себе растет, как на дрожжах. Победители до краев переполняются боевым духом и остановить их от хода к ходу все труднее. И вот где-нибудь к середине битвы один из отрядов со Славой 6 уже бродит по позициям противника, как слон в посудной лавке. Куда хоботом махнет, где ногой топнет, кого на бивень подцепит... Тем же, кто раз дрогнул и побежал, все хуже и хуже. Вместо того чтобы собраться с силами, эти солдаты начинают беспрерывно рефлектировать, ерзать и оглядываться назад. Тем временем Слава тает, и опрокидывать такой отряд становится все легче и легче. Кто один раз бежал, тому трудно идти в бой с прежней уверенностью. С потерей Славы полк может дойти до состояния полного отчаяния, в этом случае солдаты не в состоянии ни атаковать, ни обороняться. Сам вид приближающего противника вызывает трепет и желание бежать с поля боя, куда глаза глядят.

Кроме Славы отряда, на столкновение оказывают влияние множество других факторов. Это и построение отряда, т.е. число шеренг, прикрыт ли он с флангов товарищами по оружию, есть ли в отряде трубач, знаменосец или полководец. Ибо последние, кто кнутом, кто пряником, благотворно влияют на состояние боевого духа отряда. Хотя главный в строю - это палка о двух концах, если полководец убит, Слава всех полков понижается на два показателя. Армия не то с горя,



не то на радостях становится почти не боеспособной.

Отыграны в системе и иные особенности разных родов войск. Конница, хорошенько разогнавшись, согласно законам физики увеличивает силу удара. Так что если лошади несутся вскачь, то игрок получает плюсик в контурную карту, а точнее - бонус при атаке. Если сомневаетесь и не дорожите жизнью, попробуйте остановить хотя бы одну такую животину... Разные стрелки по-разному стреляют, посему значение имеет и дистанция стрельбы и род оружия. Очевидно, что стрельба производится без помощи пушечек или чего-нибудь подобно из репертуара детских игрушек. В конце концов, никто же не станет стрелять жеваной бумагой по монитору. Игрок цивилизованно бросает кубик (ни в гущу войска противника, и тем более ни в самого противника, а просто на стол!), а затем по числу, выпавшему на кубике, определяет меткость своих стрелков.

По долинам и по взгорьям

Еще один нюанс. Правила предусматривают влияние местности на бой. Трудно и не удобно скакать на лошади по горам, а вот засесть за горушкой - для лучников дело самое благое. Зато в чистом поле все наоборот. Не успеют стрелки достать свои меткие стрелы, как - глядь-поглядь - их уже потоптала кавалерия.

Игроки по очереди двигают свои войска, подчиняясь порядку хода. Сначала проводятся атаки, затем стрельба, движение и рукопашный бой. Если внимательно изучить правила, проблем никаких не возникает. Хотя, конечно, по сравнению с компом есть огромная "проблема" - надо самому вычитать из атаки оборону и так далее. Но какое наслаждение после удачно проведенной комбинации видеть на лице оппонента кислую мину, когда войска врага бегут от ваших непобедимых полков! Никакая сеточка не доставит такого удовольствия - рубки живого оппонента, который при этом шипит, извивается, но сделать ничего не может.

Разложить игру можно на столе 1 м на 1,5 м (игровое поле), впрочем, большие армии требуют больших пространств. Поля не менее разнообразны, чем армии. Местность составляется прямо перед началом, и поэтому нет никаких ограничений при ее выборе и компоновке. Игрок не должен составлять поле битвы из определенного набора карт, он ставит на поле, сколько хочет и каких хочет элементов ландшафта. Да, и еще, в отличие от редактора местности совсем не нужно долго сидеть над составлением действительно интересной местности - все расставляется быстро, минут за 10.

Где зарыта собака золотой середины

Если вам ближе маленькая профессиональная армия - рискните повести в бой горстку лучших из лучших. Однако в этом случае ваших героев могут по самую макушку закидать шапками; разбирая завалы головных уборов, они упустят победу. Можно рискнуть собрать гигантское войско из ополченцев, но в этом случае, вопреки законам диалектики, количество может и не перейти в качество. Тогда бойтесь ударного кулака противника. То и другое, конечно, крайности и потому попахивают абсурдом. Так что лучше отказаться от такой, прямо скажем, экстремальной тактики. Потому при расчете армий стоит руководствоваться хитро-коварным планом компании, заранее прикидывая в уме, что какой юнит может, а чего - нет. Ведь глупо ожидать от пешего воина той же скорости, которую может развить кавалерист. Опять-таки, исходя из этих самых характеристик, воины составляются в отряды, но могут действовать и по отдельности, в рассыпном строю.

Правда, выбирать придется не только между горсткой героев и толпой слабаков. Разные армии имеют еще и разный характер. Как ни крути, в среде крестоносцев сложно набрать хоть сколько-нибудь лучников, да и от рыцарского ударного кулака никуда не денешься. Из монгольской армии не сделаешь толковой фаланги, а в эллинском ополчении мощная конница всегда будет не к месту. На сегодняшний день в банке "Эпохи Битв" семь армий. Благородные крестоносцы, свирепые тевтонские рыцари, дикие монголы, храбрые русские дружинники, стойкая греческая пехота, непобедимая македонская конница, мощная персидская пехота. Мало того, в скором времени к этим полчищам и армадам присоединятся еще римская пехота, галлы, сарацины, персидская конница и рыцари ливонского ордена. Хотя, чтобы вкусить от этого тактического плода, для начала достаточно всего-то двух наборов, подставок правил и кубика. Если же вы, как Остап Бендер, хотите всего сразу, а не частями, то можно воспользоваться целой готовой коробкой "Эпоха Битв" ("Куликовская битва" или "Марафонское сражение"). Там уже все есть: и правила, и два набора фигурок, и кубик, и подставки. Если же вы окружены черствыми и злыми людьми, которые в силу узости и ограниченности собственного мышления не только не желают с вами играть, но норовят еще и выразительно повертеть в ваш адрес пальцем у виска, - не расстраивайтесь. Зайдите на сайт "Звезды" http://www.ageofbattles.ru. Там можно и познакомиться с другими понимающими людьми и присмотреть себе клубик поближе к дому. Сейчас их уже 4 и вот-вот откроются еще 3. Так что нет проблем ни с единомышленниками, ни с достойными оппонентами.

Хорошо все то, что хорошо кончается

Правила достаточно сложны для того, чтобы разыграть любое тактическое сражение всей эпохи холодного оружия. Без сомнения, эпоха эта разнообразна, ведь в ней объединяются и сражения античности, и средневековые походы, и войны Востока. Одним словом, к услугам игрока вся история человечества до изобретения огнестрельного оружия. Таким образом, несколько тысяч лет беспрерывных баталий уже почти в кармане, а точнее, в коробке. Разнообразие игры в системе достигается в том числе и за счет антуража, уже сейчас выпущено 7 наборов, позволяющих составить 5 различных армий, и это не предел. "Нет границ моему совершенству", - как говаривала обезьяна, глядя на человека. Не успеют вам надоесть персы с греками и македонцами или русские с татарами и крестоносцами, как появятся новые армии.

И в то же время правила просты, то есть четки и не громоздки. Любой мало-мальски опытный Полководец с легкостью постигнет их и поведет в бой несокрушимые пластмассовые полчища. Коротко говоря, геймплей системы весьма прост в управлении и при этом он отражает максимум особенностей войн холодного оружия.



Новости

Пьяный Лев
HerrLev@Comundo.de

Первая Глобальная Internet Party нас еще только ожидает

Случилось вашему покорному писаке еще в самом начале марта кликнуть на красивый-красивый баннер, открывший в одно мгновение пусть и не окно в Париж, но тоже довольно недурной ресурс по адресу GooDoo.Ru/Party. И радости моей, признаюсь, не было предела: 16 марта 2001 года России предстояло пережить ни много ни мало Первую Глобальную Интернет Вечеринку. Ну, как наш журнал мог оставить без внимания такое действительно пафосное событие? Правильно, не мог и не оставил.

Пресс-конференция, намеченная за час до официального начала мероприятия, проходила в банкетном зале спортивно-развлекательного комплекса "Центр!" на Тульской. Да, судя по обслуживанию и убранству столов, сегодня здесь действительно ждали журналистов. В воздухе витал сладкий привкус торжества и какая-то сила взаправду заставляла верить, будто здесь и сейчас случится та самая обещанная Первая Глобальная. Однако, выйдя ровно через час в общую аудиторию собравшихся, ничего, кроме разочарованного "пшш", произнести не удалось. К слову, в самом начале "праздника", когда уже погас основной свет и полилась первая музыка, один из организаторов мероприятия Сергей Пименов (группа ППК) громким басом кричал в микрофон приблизительно следующее: "Ребят, я вам честно скажу, я – лох! Думал, что народу соберем не менее пяти тысяч, а пришло от силы человек 500. Вот я лох!":). Собственно, то, что никакой Глобальной сегодня не получится даже при очень большом желании, всем присутствующим давно стало понятно, однако "праздник" надо было продолжать и его продолжили. За ночь на сцене появлялись первые участницы проекта "Три Сестры" (3s.emax.ru), получившие в подарок по mp3-плееру от сервера MP3Search.Ru, интернет-группа ППК, а также множество неизвестных или уже давно забытых поп и хаус-транс исполнителей, ну и, конечно же, Джейсон Форис, владелец сервера GooDoo.Ru и главный организатор мероприятия. Под завязку "праздничной" ночи среди пришедших разыгрались две веб-камеры, но обещанного бесплатного эксклюзивного диска "тиражом ровно в пять тысяч экземпляров" не получил никто, ровно как и обещанные к розыгрышу подписки на журнал "Интернет" и тарелки "НТВ-Интернет". Да и вообще все происходящее в ту ночь несколько смахивало на рекламную акцию отдельных компаний и типичную ночную party.

Надо бы также заметить, что журналистов на вечере пресс-конференции присутствовало приличное количество из не менее приличных изданий и теле- и радиопередач, однако, даже спустя две недели, публикаций в прессе о состоявшемся "празднике всех интернетчиков" практически не замечалось. Оно и понятно, говорить особо не о чем. А единственные массовые голоса на следующее же утро стали подавать те, кто все-таки посетил указанное мероприятие, и не где-нибудь, а на официальном форуме GooDoo Party. Через пару часов соответствующий раздел оказался полностью блокирован владельцами, на что в личной беседе Джейсон Форис гордо заявил: "Мой сайт – чего хочу, то с ним и делаю!". А мы, собственно, особо и не настаиваем. Кстати, в настоящий момент на упомянутом месте располагаются фотографии с прошедшей вечеринки.

▼ Участницам проекта "Три Сестры" от представителей MP3Search.Ru вручаются модные mp3-плееры, у микрофона комментирует Джейсон Форис



Так что, друзья мои, выше нос, Первая Глобальная Internet Party у нас еще впереди!

Баннер – диво: действенно, но некрасиво

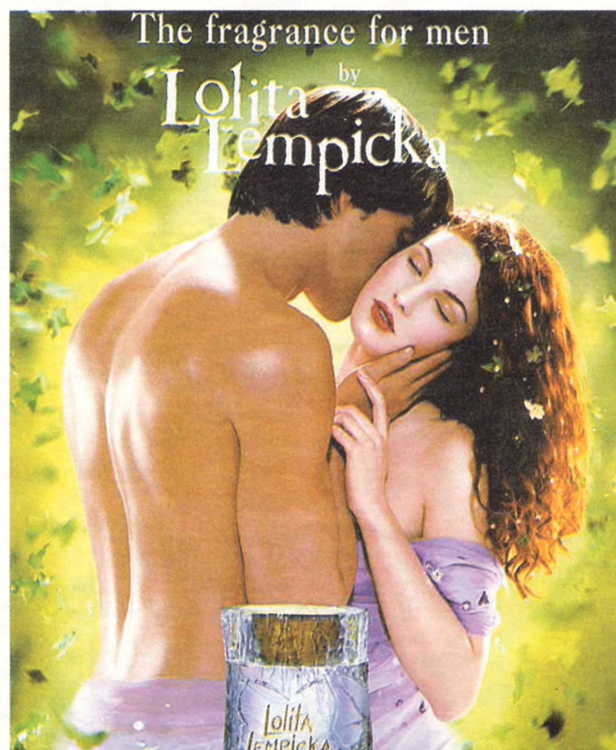
Справочно-информационный портал Pages.Ru сообщил о начале использования принципиально нового вида сетевой рекламы и платы за контент.

Пользователям, желающим получить доступ к контенту информационных каталогов Pages.ru, будут демонстрироваться полнооконные рекламные блоки, представляющие собой обычный баннер необыкновенной размерности: 640x880 пикселей. Представляемая услуга имеет формат, идентичный формату журнальной рекламы, и предназначается для рекламы в основном офлайновых брэндов известных западных и отечественных производителей.

По мнению руководства портала, данная инициатива повысит интерес офлайновых производителей к размещению сетевой рекламы и увеличит эффективность рекламных показов ввиду спадающего интереса рекламодателей к баннерной рекламе.

В настоящее время на Pages.Ru при доступе к любому из каталогов (интернет-каталог, желтые страницы, каталог товаров и услуг) демонстрируются примеры подобных рекламных блоков, а также ведется голосование, позволяющее определить первоначальную реакцию пользователей на такого вида рекламу. На момент написания новости в голосовании принял участие ровно 171 пользователь, 85 из которых согласны смотреть рекламу размером 640x880 пикселей и объемом 50-60 килобайт (забавный парадокс: в нашем случае картинка "весила" ровно 64Кб, обманывают-с), а 86 – не согласны, что в процентном соотношении выглядит как 50/50.

Что касается прибыли портала с новой услуги, то по единственно имеющемуся на данный момент времени тарифу стоимость одной тысячи показов составляет 100 долларов США.



Второй этап интернетизации российских школ приступил к действию

22 марта состоялась презентация второго этапа программы "Интернет – в школы" от проекта депутатской фракции "Союз Правых Сил" (www.duma-sps.ru). На данном этапе предполагается обучение основам интернет-технологий учителей из подмосковных городов Долгопрудный и Троицк. На презентации было отмечено, что на сегодняшний момент проект, взявший старт в июне прошлого года, реализуется в 30 российских регионах, в школах и обучающих центрах уже создано более 500 компьютерных мест с доступом в Интернет.

В презентации приняли участие члены СПС во главе с Борисом Немцовым и ответственным секретарем Федерации Сергеем Монаховым. По подсчетам г-на Немцова, для подключения всех российских школ к Интернету требуется один миллиард долларов. Также было отмечено, что СПС, со своей стороны, будет настаивать на увеличении бюджетных расходов на эти цели.

Counter-Strike вытеснил Quake III с мирового Чемпионата

28 марта международная "Профессиональная Лига Кибератлетов" ("Cyberathlete Professional League" - CPL) объявила о замене официальной состязательной игры Чемпионата Мира 2001 с Quake3 "Arena" на Counter-Strike. Таким образом, Counter-Strike приобретает статус турнирной игры номер один. Крупнейший киберспортивный турнир пройдет с 6 по 9 декабря в Далласе (штат Техас) с призовым фондом в 150 тысяч долларов. В состязании примут участие 75 команд со всего мира.

До данного момента в киберспортивном мире безоговорочно держал лидерство его величество Quake во всех своих модификациях. Лучший киберспортсмен по игре в Quake 19-летний американец Fatal1ty зарабатывает на турнирах более 100 тысяч долларов ежегодно. Теперь же старый добрый Quake начинает сдавать свои позиции соперникам - Counter-Strike и Unreal Tournament, что сулит не только существенную перестановку ролей в киберспортивном мире, но и весомый удар по прибылям нынешних чемпионов.

В РуНет влился новый книжный интернет-магазин

В конце марта компания FreewebNetwork объявила об открытии книжного интернет-магазина BuyBook.Ru, в первую очередь ориентирующегося на книги по компьютерной тематике, однако и на нем присутствуют так "Художественная литература", "Искусство и культура" и "Деловая литература". Сервис предоставляет несколько видов доставки товара в пределах Российской Федерации: курьерская распространяется только на Москву, ближайшее Подмосковье и Санкт-Петербург, если же вы живете в каком-либо другом городе, на ваш выбор предоставляется несколько почтовых услуг, например, пересылка товара наложенным платежом. Заметно и разнообразие форм оплаты, среди которых: наличными курьеру, кредитной картой или через платежные системы WebMoney, CyberPlat, PayCash и KreditPilot.

Кроме BuyBook.Ru компания FreewebNetwork на данный момент владеет такими проектами, как бесплатная коллекция скриптов CGI.Ru, библиотека документации WebDoc.Ru и группа тематических форумов MySoft.Ru.

LBE прекратила выкуп баннеропоказов

23 марта баннерная сеть LBE, принадлежащая компании NetBridge, прекратила выкуп баннеропоказов у своих участников. Напомним, что более двух месяцев назад тот же самый "финт" сделала сеть Reklama.Ru, являющаяся собственностью компании Мемонет. Таким образом, две самые крупные баннерные сети РуНета отреклись от выплаты реальных денег своим клиентам и оставили родную зону без видимых "кормильцев".

На рынке из тех, кто все-таки продолжает выплату денежных средств, осталось лишь несколько относительно малых баннерных сетей. К примеру, можно привести сеть The Banner Network (TBN.Ru) компании Agava и "Дамскую баннерную сеть" (dbs.mnogo.ru) компании Mnogo.Ru. Однако тоже до поры до времени, пока все имеющиеся во владении ресурсы не окажутся достаточно популярными.

Столь дерзкие поступки со стороны сетей LBE и Reklama.Ru многих участников повергли в некоторое смятение. "Оправдательное" интервью с представителями двух крупнейших баннерных сетей РуНета можно просмотреть по адресу http://netoscope.ru/news/2001/03/29/1909.html.

Гимн Интернета создается под руководством Юрия Грымова

Неугомонный режиссер и клипмейкер Юрий Грымов предложил российским артистам принять участие в создании гимна Интернета. По некоторым сведениям, идея создания такого гимна пришла в голову Грымова, когда он занял пост директора молодежных программ Федерации интернет-образования (ФИО). Данная структура призвана делать Интернет доступным для российских тинейджеров. Поэтому, по рассуждению Юрия Грымова, гимн Интернета должны исполнить те, кого молодежь знает и любит. А любит наша молодежь, по его сугубо личному мнению, группы "Мегаполис" и "Ундервуд".

Поэтому со своей идеей и просьбой подобрать необходимых артистов режиссер и клипмейкер обратился к лидеру группы "Мегаполис" Олегу Нестерову. "Я стал отказываться, - говорит Олег Нестеров, - поскольку на заказ работать не привык. Но идея подкупила. И в голове сами собой сложились первые строчки". Соавторами текста стали участники группы "Ундервуд" Владимир Ткаченко и Максим Кучеренко.

К записи также оказались привлеченными такие артисты, как Маша Макарова, Найк Борзов, Олег Скрипка, Александр Ф. Скляр, Максим Покровский, Вячеслав Петкун и многие другие.

Однако, как оказалось, Грымов не первый человек, которому пришла в голову идея создания гимна Интернета.

По сообщению хаус-транс продюсера Сергея Пименова из группы ППК (www.ppk.ru), такая же идея с три месяца появилась у него и Джейсона Фориса, руководителя компании GooDoo.Ru. Но в связи с подготовкой к Первой Глобальной Интернет Вечеринке идею пришлось ненадолго оставить нетронутой. Однако в данный момент над ее воплощением работы уже идут полным ходом.

"Гимн Интернета должны делать те, кто понимает, что такое Интернет, а не те, кого об этом попросили", - заявил Сергей Пименов. И мы продолжаем следить за дальнейшим развитием событий.

РосНИИРОС приятно снижает цены

Центр по регистрации доменных имен в зоне .Ru РосНИИРОС внес некоторые изменения в регламент предоставления и регистрации доменных имен. С первого апреля стоимость услуги по продлению регистрации доменного имени первого уровня в зоне .Ru составит 18 долларов (с учетом НДС) вместо бывших 36.

Потерпела приятное снижение и регистрация доменного имени в зоне .Ru, составляющая отныне 24 доллара США (с учетом НДС).

Для доменов, срок регистрации которых заканчивается 1 апреля 2001 и позднее, РосНИИРОС выставляет счета за услугу по продлению регистрации за 45 календарных дней до окончания срока регистрации в соответствии с новыми тарифами.

Американский спам: одно письмо = $10

Согласно данным исследовательской компании Media Metrix (www.mediametrix.com), среднестатистический пользователь Интернета в 1999 году получил 40 "мусорных" писем, а уже к 2005 году, согласно прогнозам, он будет получать ежегодно около 1600 таких писем.

По сообщению новостного сервера Yahoo! News, в Конгресс США внесен на рассмотрение закон, направленный против рассыльщиков "мусорных" писем или спама. В данном законе содержится статья, согласно которой использование чужих электронных адресов для рассылки множественных сообщений без просьбы получателей приравнивается к уголовному преступлению, что несет за собой уголовное наказание. По заключению закона каждое спам-письмо оценивается в 10 долларов. Однако крайняя отметка штрафного взыскания доходит только до 15 тысяч долларов, не беря в расчет возмещение убытков пострадавшей стороне.

Платный Napster: первые шаги

Как и обещалось в прошлом месяце, Napster начал-таки становление на путь платного сервиса. В качестве первого "подопытного кролика" выступил независимый британский исполнитель Тоби Слэйтер (http://www.tobyslater.com). От благородных пожертвований пользователей-меломанов его карман пополнился на целых 24 доллара. Британский вокалист-клавишник, который любит все писать с маленькой буквы и предпочитает называть себя "tobyslater", раньше был основным исполнителем в группе Catch.

Столь скромная сумма уже успела вызвать язвительные насмешки со стороны остряков из онлайновых СМИ, но никто из руководства Napster не воспринял их всерьез. Ведь не все понимают, что это были лишь первые испытания новой технологии получения платежей, которая может оказаться не только перспективной, но и спасительной для утопающей в судебных томах системе обмена mp3 файлами.

В настоящее время Слэйтер не имеет контрактов с компаниями звукозаписи. Вместо этого он сотрудничает с американской фирмой Trymedia, которая обеспечивает правообладателей механизмом получения денег за свои произведения. Ее разработка ActiveMARK (пока лишь в бета-версии) позволяет взимать платежи и благотворительные пожертвования за всевозможную цифровую продукцию - программы, игры, музыку, видео, документы и изображения, распространяемые через электронную почту, сети peer-2-peer и прочие обменные системы.

Тоби Слэйтер предлагает делать ему пожертвования через систему ActiveMARK за песню "For You", которую можно скачать в Napster. Если у пользователя нет клиентской программы ActiveMARK, то, запустив скачанный mp3-файл, он прослушает только начало композиции, а за тем Слэйтер самолично сообщит, что для дальнейшего прослушивания следует посетить сайт ActiveMARK. После установки клиентской программы "весом" в 710 Кб композиция воспроизводится полностью. Параллельно запускается окно браузера, в котором предлагается пожертвовать исполнителю пару долларов через платежную систему Fairtunes.com.

Сам Слэйтер на своем сайте всячески защищает Napster и призывает посетителей распространять его музыку через эту службу.

Как это ни странно, но выкладывать свою музыку в mp3 в Сеть пытались раньше и некоторые российские исполнители. "Мумий Троллю", например, удалось получить лишь 100 рублей за 50 тысяч скачанных треков. Возможно, что Napster и сопутствующим ей технологиям в ближайшем будущем удастся изменить сложившееся положение на корню, и тогда в mp3 добровольно ударятся подавляющее большинство исполнителей, в том числе и российских.

Виртуальная поп-дива выпускает дебютный сингл

Кибер-поп-дива, умница, красавица и сестра Анановой по совместительству, TMmy (что произносится как Тимми) объявила о выпуске своего первого сингла, релиз которого намечен на конец мая и над коим в настоящий момент во всю хлопочут ее звукозаписывающая компания и компания Pinnacle Records.



Сингл выйдет под названием "You Make My Day" на необычном виртуальном носителе "e-CD". В альбом войдут три варианта песни в формате mp3 и клип к песне в формате MPEG-3. В настоящий момент на официальном сайте новой поп-дивы (www.tmmy.co.uk) уже являются доступными для прослушивания отрывки различных вариантов этой песни. Там же можно ознакомиться с одним из вариантов оформления ее первого альбома.

Впервые песня "You Make My Day" была исполнена певицей еще в ноябре 2000 года "вживую" на выставке Comdex. А в феврале на ее сайте появился и клип.

Создатели Тимми шотландская компания Digital Animations Group решили, что для наибольшей "реалистичности", насколько это возможно, у дивы должна быть своя биография. Поэтому согласно "легенде", TMmy родилась и выросла на севере Британии, в графстве Белшилл.
В колледже изучала медиа-бизнес, в полной мере владеет 12 языками. Независима, умна, влюбчива и говорлива. Ей 21 год, в одежде она эклектична, имеет проколотый пупок, подумывает о татуировке. Любит кататься на сноуборде, не любит работы с компьютерными данными и отключений электричества. Женихи – в очередь!

PGP. Время шифровать информацию

Пьяный Лев

- Кирпич ни с того ни с сего,
- внушительно перебил неизвестный, -
никому и никогда на голову не свалится.
М. Булгаков. Мастер и Маргарита.

Вовсе необязательно быть шпионом и работать на забугорье, чтобы обладать некой секретной информацией, то есть такой информацией, что не предназначена для широкой общественности и имеет некоторый оттенок, с позволения сказать, интимного характера. Перенося ее на компьютер, пусть даже изредка подсоединяемый к сети Интернет или любой другой компьютерной сети, мы рискуем сделать оную достоянием общественности, что, как вы понимаете, не всегда полезно и тем более приятно. Давайте попытаемся рассмотреть степень риска на самом обиходном информационном интернет-канале, приходящемся на электронную почту. Первый критерий, предъявляемый каждым пользователем без исключения данному сервису, - это сохранность и благополучное прибытие всех отправляемых пакетов до адресата. Второй – защищенность от чужих глаз. Каждое электронное письмо проходит на своем пути через самые разные сети. Совершенно понятно, что эти самые сети существуют не сами по себе, а контролируются людьми. Среди них может оказаться и сотрудник спецслужб, отслеживающий правонарушителя и в числе всех прочих просматривающий ваши письма, и торговый агент, нащупывающий ваши слабые места для продвижения своего продукта, и просто "любопытный" взломщик, пытающийся выкрасть все ваши пароли. Если вы бизнесмен или преуспевающий журналист крупного информационного издания, добавьте в эту компанию ваших конкурентов. Картина показывает, опасностей более чем достаточно. Положение обязывает прибегнуть к методу бравого разведчика Штирлица в секретах криптографии, а поможет нам в этом шифровальная программа PGP.

Детально

PGP (Pretty Good Privacy) – это семейство программных продуктов, использующих самые надежные из существующих криптографических алгоритмов или алгоритмов шифрования, предназначением которых является защита приватности ваших файлов и сообщений электронной почты в глобальных вычислительных и коммуникационных средах. Бесплатно распространяемый продукт PGP реализует технологию, известную как "криптография с открытым ключом". Она позволяется безопасно обмениваться сообщениями и файлами по каналам открытой связи без наличия защищенного канала для обмена ключами. Помимо того технология позволяет накладывать на сообщения и файлы цифровую подпись, с помощью которой можно проверить, были ли они посланы номинальным отправителем и не потерпели ли модификации в пути.

Схема работы программы PGP заключается в следующем. Установленная копия продукта с самого начала генерирует не один, а сразу два ключа, выполняющих криптофункцию исключительно в паре. Первый ключ, называемый "открытым", отвечает за зашифровку данных. Его можно абсолютно безбоязненно рассылать своим знакомым и даже выставить на всеобщее обозрение. Второй ключ отвечает непосредственно за расшифровку сообщения и должен храниться в строжайшей тайне где-нибудь глубоко на винчестере, а еще лучше на каком-нибудь постороннем носителе, например, на дискете. Далее любой человек, пользуясь вашим "открытым" ключом, шифрует свое сообщение и отправляет его вам. Полученная шифровка открывается вашим вторым секретным ключом. Поскольку данный ключ уникален и имеется только у вас одного, постороннее лицо не имеет возможности читать данное письмо без вашего ведома. Значит, никто не сможет воспользоваться адресованной вам конфиденциальной информацией. А чтобы ответить этому человеку, вам также необходимо зашифровать свое письмо его "открытым" ключом, полученным заблаговременно.

Длина PGP ключа настолько велика, что дешифровка текста при любых вычислительных средствах и их комбинациях в ближайшем будущем полностью исключена. Именно длину ключа в криптографических программах и пытаются ограничить спецслужбы всего мира, пока, правда, тщетно. К примеру, в последней операционной системе Windows 2000 от Microsoft безопасность обеспечивается на уровне 128 бит, в то время как пользователи PGP обладают ключами длиной в 2048, а то и во все 4096 бит. Заострю ваше внимание на том, что длина ключа – это степень, в которую возводится двойка (2 - цифра такая),



▲ **Наглядное изображение работы с PGP шифрованием**

▼ **Как это ни печально, но официальный сервер программы носит полностью коммерческий характер. Новые версии программы не доступны для скачивания без волшебного предмета – кредитной карточки; бесплатными остались лишь старые релизы, для заполучения которых приходится заполнять специальную регистрационную форму.**

PGP Pretty Good Privacy

НОВОСТИ | СКАЧАТЬ | СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

PGP для всех
PGP для бизнеса
Как это работает
PGP в офисе
PGP Desktop
PGP в UNIX
Технологии
Документация
Ссылки
FAQ
Банк ключей
Форум

TOP LIST 7194 81 64

"Я не люблю, когда чужой мои читает письма,
Заглядывая мне через плечо..."
В.С. Высоцкий

PGP - Pretty Good Privacy:
система шифрования и подписи электронной почты в Internet.

удобна в применении -
работает с популярными почтовыми программами -
обеспечивает стойкое шифрование и подпись -
работает на основе алгоритмов шифрования с открытым ключом -

Новости
(новости о нашем сайте и
описание наиболее ярких событий
вокруг нас)

27 марта
Обнаружена ошибка в протоколе OpenPGP, который используют такие средства, как PGP, GnuPG и другие PGP-решения. Дырка позволяет подделать подпись, если имеется приватная часть, но неизвестен пароль.
Оригинальное сообщение на английском (http://www.pgpi.org/news/#20010324):
[24 Mar 2001] Security flaw in OpenPGP key format
A Czech information security firm has found a security flaw in the OpenPGP key format, as used by PGP, GnuPG and other PGP implemenations. The flaw makes it possible for an attacker to forge a PGP signature if he/she can get hold of your private key, even if he/she doesn't know the pass phrase. For more information, see the press release, the technical paper and this Wired article.
Так что старайтесь, чтобы ваш частный ключ был только у Вас !

22 марта
На сайте www.linuxrsp.ru опубликована интересная статья о том, как организовывать шифрованный сетевой траффик на UNIX и Linux с помощью средства stunel.

21 марта.
1. Нашелся неофициальный плагин для Netscape (Netscape Messanger), скачать можно у нас или ищите в интернете по ключевому слову PGPpluginBeta2-2.zip.
2. Уважаемая газета "Известия" опубликовала статью про PGP (посвященную 10-летию проекта). Статья довольно пространная и тема PGP и Законов РФ в ней почти не затронута (сказано лишь, что это незаконно). Надеюсь отсканерить и выложить ее на сайт.
3. Вышел очередной релиз PGP 7.0.3. Однако будьте внимательны - в нем нет PGP Disk. Скачать можно по адресу: http://www.pgpi.org/products/pgp/versions/freeware/win32/7.0.3/

Меморандум
(о чем этот сайт)

Текущая версия для Windows:
-PgpDesktop 7

Темы нашего форума:
-Правовые вопросы и PGP
-PGP в Windows
-PGP в UNIX, MacOS, etc
-Другие вопросы о PGP
-НЕ PGP системы
-Вопросы без ответов
-Безопасность PGP
- PGP SDK

Приглашение к участию в проекте
- Приглашаем поучаствовать в нашем проекте. Присылайте статьи, интересные материалы, описания проблем, примеры решения проблем, примеры эффективного использования, аналитические материалы.
- Сейчас есть потребность в описаниях и инструкциях:
-- работы с PGP под UNIX (Linux).
-- технологии GnuPG
--программных продуктов
---TheBat for Windows
--- pine for Unix.

Контакты
Любую информацию, вопросы, пожелания и мнения присылайте по адресу dmn@mail.nnz.ru
Дмитрию Новикову
(автор и ведущий проекта).

Подписаться
на новости "PGP для всех"

email:

▲ Один из лучших русскоязычных сайтов, посвященных технологии PGP



▲ Фил Зиммерманн - разведчик, достойный ордена

таким образом, разница между стандартами безопасности Microsoft и PGP весьма велика.

Весомое преимущество продукта еще и в том, что его исходный код открыт и ознакомиться с ним может каждый желающий. В каждой программе есть свои слабые места – это устоявшийся факт. Есть они и в PGP, однако их очевидность все больше стремится к нулю. Почему? Для примера, секретные программы спецслужб могут тестироваться не более чем сотней человек (проверенными и компетентными сотрудниками), причем исключительно в рабочее время. PGP "тестируют" тысячи, если не десятки тысяч, увлеченных профессионалов. Обнаружив недостаток, оповещаются все остальные и программа год от года становится все более надежнее, все более совершеннее. Таким оригинальным образом открытые системы оставляют разработки секретных спец служб далеко позади, и, кажется, такая ситуация будет продолжаться еще долго.

Историческая справка

Впервые метод шифрования с открытым ключом был открыт Мартином Хеллманом (Martin Hellman) и Уитфилдом Диффи (Whitfield Diffie) еще в 1977 году. Несколько позже Рон Ривест (Ron Rivest), Ади Шамир (Adi Shamir) и Леонард Эдельман (Leonard Adelman) использовали разложение произведений очень больших простых чисел на множители, создавая ключи шифрования-дешифрования. По первым символам их фамилий криптосистема получила название RSA. В период триумфального шествия компьютерных технологий появилась возможность реализации этих криптографических алгоритмов. Данная идея заинтересовала американского математика и программиста Филиппа Зиммермана (Philip Zimmermann). Его мечтой стало создание недорогой и простой в обращении коммерческой программы для массового пользователя.

В 1991 году в свет, называемый Интернетом, выходит первая версия программы, получившей название Pretty Good Privacy (PGP), что на русский язык можно перевести как "Довольно Хорошая Приватность". Автор выпустил программу в бесплатное пользование и беспрепятственное распространение по всему миру в некоммерческих целях. С первых дней программой заинтересовалась обширная группа энтузиастов из разных стран. Таким образом вокруг Зиммерманна сложилась творческая группа профессионалов, сделавшая PGP удобной для всех пользователей без исключения. В этот момент Конгресс США обзавелся намерением принять закон, ограничивающий использование стойкой гражданской криптографии. И так как по его содержанию крипто относилось к разряду оружия, создателю программы Филу Зиммерманну Таможенная служба США вынесла обвинение в "незаконном экспорте вооружений". Прения между двумя сторонами растянулись на весьма продолжительный срок, однако, к нашему общему счастью, сегодня, вследствие ослабления экспортных ограничений на крипто, все обвинения с создателя сняты.

Программой PGP пользуются миллионы компьютеров, в Глобальной сети существует более 100 крупных сайтов на 17 языках мира, посвященных этой поистине великой программе.

Скачать, а также прочесть на русском языке более подробно о семействе программ PGP и истории его создания можно по адресам:
http://www.pgpi.org/,
http://pgp2all.org.ru/,
http://netz.narod.ru/.

```
please wait.. connecting to server
server OK
```

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 432 от 9 апреля 2001 года (с) 1993-2001 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	28	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	Quest
2	41	Diablo II	Blizzard	RPG
3	69	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	40	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	110	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
6	41	Deus Ex	Eidos	Action/RPG
7	45	The Longest Journey	FunCom	Quest
8	71	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
9	112	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
10	87	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
11	62	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
12	119	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
13	79	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
14	2	Europa Universalis	Paradox Entertainment/Strategy Firs	Strategy
15	17	American McGee's Alice	Electronic Arts	Quest
16	37	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
17	18	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	Strategy
18	70	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
19	17	Championship Manager 00-01	Eidos	Sports
20	2	Fallout Tactics	Interplay	Strategy
21	57	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
22	15	Cossacks: European Wars	CDV Software	Strategy
23	61	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
24	17	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	FPS
25	97	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
26	20	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	RPG
27	24	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
28	72	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
29	62	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
30	54	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
31	124	Half-Life/Opposing Force	Sierra	FPS
32	73	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
33	79	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
34	72	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
35	21	Escape From Monkey Island	LucasArts	Quest
36	27	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
37	127	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
38	126	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
39	54	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
40	57	Call To Power II	Activision	Strategy
41	96	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
42	57	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
43	127	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
44	54	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
45	18	MechWarrior 4	Microsoft	Action
46	43	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	Action/RPG
47	86	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3DAction/RPG
48	38	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
49	27	Wizards & Warriors	Activision	RPG
50	17	Sea Dogs	Акелла/1C/Bethesda	Action/RPG
51	22	Rune	G.O.D.	Action
52	27	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
53	63	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
54	6	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	Action
55	80	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
56	63	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
57	131	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
58	8	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	Racing
59	29	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
60	6	Blade Of Darkness	Codemasters	Action
61	71	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
62	42	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
63	23	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Quest
64	13	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	Strategy
65	56	Space Empires 3	Malfador	Strategy
66	93	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
67	10	Project IGI	Eidos	Action
68	145	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
69	16	Hitman: Code 47	Eidos	Action
70	7	Oni	Bungie	Action
71	45	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
72	108	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
73	105	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
74	32	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
75	17	Sacrifice	Shine/Interplay	Strategy
76	79	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
77	74	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
78	23	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	Microprose	Strategy
79	32	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	Action
80	67	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
81	70	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
82	19	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
83	137	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
84	106	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
85	6	NBA Live 2001	Electronic Arts	Sports
86	114	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
87	79	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
88	3	X-Tension	Egosoft/THQ	Strategy
89	21	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	Strategy
90	4	Parkan: Iron Strategy	Nikita	Online RPG
91	50	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
92	31	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	RTS
93	1	Fate of the Dragon	Eidos	RTS
94	20	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	Action
95	1	B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th	MicroProse	Simulation
96	83	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
97	4	Disciples Sacred Lands: Gold Edition	Strategy First	Strategy
98	2	Legend of the North: Konung	Strategy First	RPG
99	106	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
100	10	Everquest: Scars Of Velious	Verant	Online RPG

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

PART II: DIASPORA



А почему, собственно, Сотник должен путешествовать только по RPG'шным мирам? Поверьте, все остальные человеческие слабости ему тоже не чужды. Главное – чтобы было интересно. Побаловавшись с Kingdom of Drakkar, я стал рыться в Сети в поисках нового развлечения. Следующие две попытки оказались неудачными.

Первая – бесплатная графическая ролевушка Faldon. Намучившись вдоволь с установкой (вплоть до того, что клиент пришлось скачивать дважды, т.к. одна из инсталляшек оказалась устаревшей и отказалась патчиться), поставив и пропатчив игру, я создал чара и был неприятно удивлен множеством графических и не только багов, а также громадным лагом. Что в сумме и поставило на Faldon крест.

Вторая – The Eternal City. Несмотря на впечатляющее игровое сообщество, TEC оказался обычным текстовым МUD'ом, в который интересно играть только седым ветеранам самого TEC'а и полным новичкам.

DIASPORA

Разработчик *Altitude UK*
Необходимый софт:
1. Клиент Diaspora - http://www.altitude.co.uk/diaspora/launch/Setup.EXE (11.6 Mb)
2. Патч - http://www.altitude.co.uk/diaspora/Patch2000.zip (650K)
3. Helios ship's design - http://www.altitude.co.uk/diaspora/Helios.zip (720K)
Официальный сайт игры *http://www.netdiaspora.com/*
Рекомендуемые фан-сайты http://www.black-nova.com/, http://www.reticpics.com/
Дополнительный софт Diaspora Multitool,
http://members.nbci.com/norrma/amo/Anlashok/DiasporaMultitool22.zip (2.4 Mb)

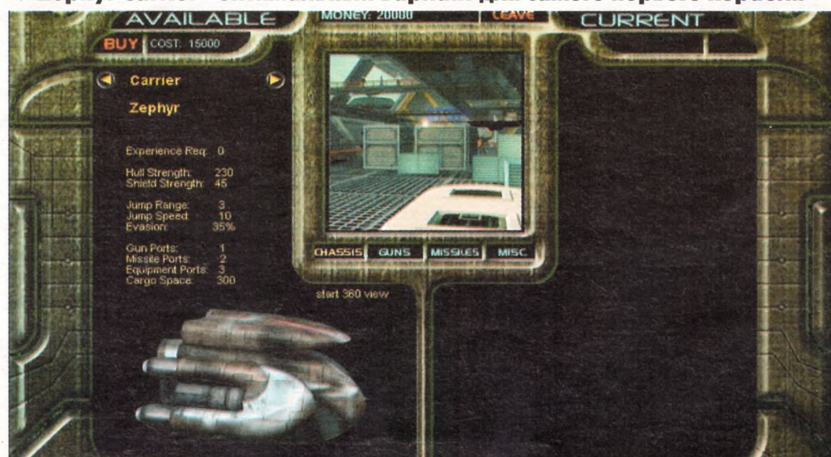
Все перечисленные файлы выложены на прилагаемый к этому журналу диск.
Внимание! Игровой клиент пропатчен, технология Helios - прописана, Diaspora Multitool находится в подкаталоге MULTI.

Интересно, есть ли среди читателей Нави те, кто не имеет понятия, что такое Elite? Если есть, мой им совет - поторопитесь ликвидировать пробел в образовании. Elite можно считать основополагающей базой множества современных экономических стратегий с элементами экшен. К чему я это все выспрашиваю? Дело в том, что Diaspora - это та же Elite, только в сетевом варианте. Существенно переработанная, переосмысленная и заточенная под мультиплеер.

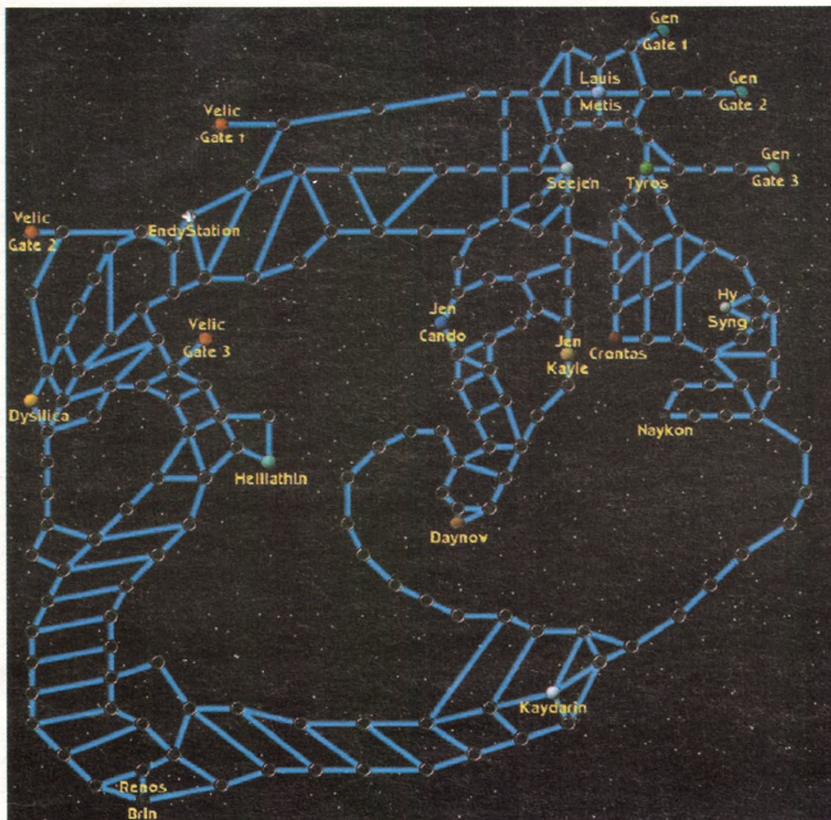
Основу игры составляют три планетарные зоны (всего два десятка планет), две поменьше и одна - побольше. На всех планетах имеются магазинчики, в которых покупаются и продаются десять типов товаров. Ваша задача - покупать подешевле и продавать подороже, оставаясь при этом в живых. Занятие, в общем-то, нудное, но без него newbie никогда не сможет заработать средства на приобретение продвинутых кораблей.

Все игроки начинают карьеру в системе Gen на одной из ее трех планет - Irum, Grain или Pelein. В распоряжении новичков - Arachne Seeker, самая примитивная посудина в игре. Стоимостью 7000 кредитов и с трюмом в 60 единиц (для сравнения: самый дорогой корабль Helios Behemoth стоит 26 миллионов кредитов, самый объемный трюм - у Helios Freighter - 950 единиц).

В системе Gen игрокам созданы тепличные условия, благодаря которым можно осуществлять торговые операции в полной безопасности. Вернее, имеется выбор: можно мотаться по короткой дорожке, чреватой встречей с пиратами-плееркиллерами, а можно - по длинной, на которой убивать запрещено.



▼ **Zephyr Carrier - оптимальный вариант для самого первого корабля**



▲ **Карта зоны Neutral**

На полученные при создании персонажа 20K монет можно прикупить Zephyr Carrier, дополнительные трюмы позволяют перевозить на нем до 450 единиц товара - весьма неплохой объем. Цены на товары меняются каждые 70 минут, местный разброс цен - от 39 до 61 монеты за единицу (вселенский минимум цены, который мне довелось наблюдать лично, - 31). Цена продажи и цена покупки отличаются на 2 единицы (всегда). Косвенным признаком смены цен является изменение новостей на соответствующей страничке.

Каждый корабль характеризуется следующими параметрами:

- **технологией** (Arachne, Endymion, Nereid, Nisus, Nisus II, Zephyr, Talos, Talos II, Helios);
- **тип** (Seeker, Fighter, Hunter, Destroyer, Attacker, Carrier, Freighter, Behemoth);
- **прочность корпуса** (максимум 3600 - у Helios Behemoth, минимум 100 - у Arachne Seeker);
- **стоимость** (26000000 - Helios Behemoth, 5800 - Zephyr Seeker);
- **щит** (85 - Helios Freighter, 40 - Arachne Seeker);
- **дальность прыжка** (11- Helios Freighter, 3 - Zephyr Hunter);
- **количество пушек** (16 - у Helios Behemoth, 1 - Zephyr Seeker);
- **количество ракет** (16 - у Helios Behemoth, 1 - Arachne Seeker);
- **количество дополнительных устройств** (11 - у Helios Behemoth, 2 - Arachne Seeker);
- **емкость трюма** (950 - Helios Freighter, 50 - Zephyr Seeker);
- **скорость прыжка** (20 - Arachne Seeker, 2 - Talos II Freighter);
- **уклоняемость** (55% - Talos II Seeker, 5% - Zephyr Behemoth).

Дополнительные устройства позволяют нарастить корпус, увеличить щит, скорость прыжка, емкость трюма, а также установить “антиопределитель”, мешающий видеть остаточную прочность корпуса вашего корабля. Получается довольно большая свобода для корабелов: можно сделать корабль более шустрым, а можно - более крепким. Заранее хочу предупредить по поводу ракетного вооружения - не работают пока/уже ракеты, не исключено, что из-за возможного дисбаланса.

Процесс зарабатывания кредитов довольно нетороплив. При хорошей разнице в ценах на Talos II Carrier (трюм с довесками - 600) в течение часа я получал порядка 150 тысяч. Правда, не обходилось без отвлекающих моментов, вызванных атаками ботов (что заставляло нести расходы по восстановлению корпуса корабля). В зоне безопасных перелетов ботов не бывает.

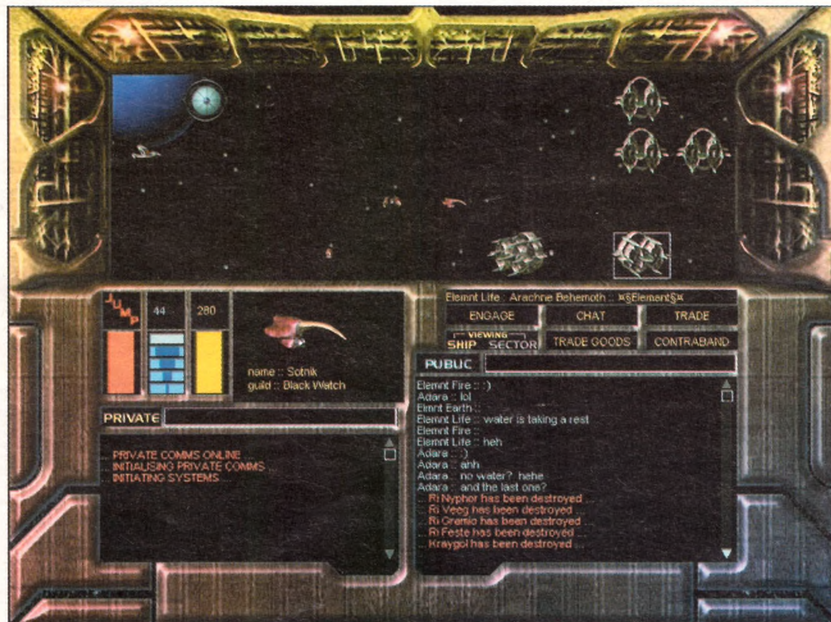
Переход от простых кораблей к продвинутым не так уж и прост. Для начала нужно раздобыть соответствующие чертежи, за которыми придется слетать к разным планетам в Neutral Zone. Причем далеко не всякий кораблик долетит до нужной лаборатории, а только тот, у которого имеется соответствующий показатель дальности прыжка, если РК не помешают. С новыми чертежами игрок получает возможность не только покупать новые корабли, но и новые пушки.

Вторая особенность - для того, чтобы стать владельцем некоторых кораблей, нужны очки опыта. Добываются они просто - истреблением других кораблей как принадлежащих игрокам, так и ботов. Чем меньше ваш опыт, тем больше очков вы будете получать. Поэтому добраться до 400 Exp относительно просто (этот опыт позволит вам стать владельцем Helios

Чего не нужно делать

Не стоит присоединяться к Militia, Klyn или Rin. Не тратьте деньги на покупку кораблей Nisus. Не торопитесь набирать 200 очков Exp, не позаботившись предварительно о весьма приличных деньгах и не располагая чертежами Helios. Жалко выглядят в зонах Velic или Neutral чары, не способные постоять за себя.

▼ **Пять бегемотов на одном экране - редчайший кадр. Правда, все они принадлежат к классу Arachne и, скорее всего, боятся ходить поодиночке по зоне Neutral**



Скорость прыжка

Возьмем в руки секундомер и сделаем выводы. Оказывается, навешивание дополнительных прыжковых ускорителей совсем не обязательно сделает ваш корабль быстрее. Например, скорость корабля равна двум. Навесив 5 движков, мы получим скорость 12. Если взглянуть на приведенную таблицу, то выяснится, что скорость 12 в этой игре эквивалентна скорости 8. Два движка можно и нужно заменить чем-нибудь реально полезным.

Скорость прыжка	Время в секундах
2-6	25
8-14	17
16-18	12.5
20-22	10
24	8.5
26	7.5
28	6.5

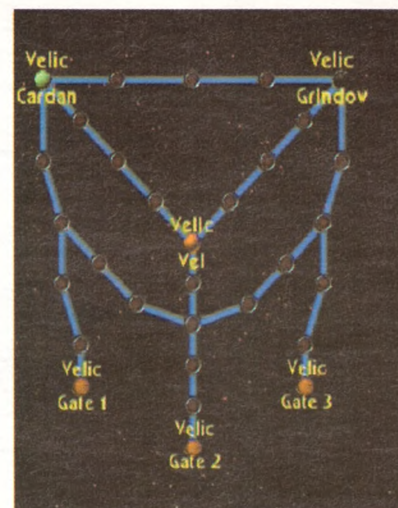
Fighter - одного из лучших средних кораблей в Diaspora) - достаточно разносить все встречные боты класса Hunter.

Статичная динамика

После того как корабль стартует с планеты, игроку нужно распределить энергию между зарядкой прыжкового движка и щитом. Когда движок зарядится полностью, появляется надпись JUMP, означающая готовность к прыжку. Если на ней щелкнуть мышкой, возникает карта, на которой указаны доступные для перемещения локации.

Излюбленный прием пиратов-РК - засада. Им важно поймать корабль-жертву хотя бы на расстоянии пары перелетов от ближайшей планеты. Они расстреливают его именно во время зарядки прыжкового движка. А потом пытаются преследовать, угадывая направление перемещения. Причем у меня сложилось впечатление, что некоторые продвинутые РК угадывают его в 100 процентах случаев. Именно так Sotnik лишился своего Talos Freighter: некто BCPW гнался за ним на протяжении целых четырех прыжков. И добил-таки, редиска. Не исключено, что имеется в наличии программа-читер, не мог же он четыре раза подряд угадывать направление моих прыжков?

Невероятно, но именно этот киллер стал причиной гибели трех моих больших кораблей, на которых я пытался добраться до новых технологий. Сделав выводы, все последующие походы за знаниями я осуществлял исключительно на Seeker'ах - наиболее скоростных и увертливых аппаратах в игре. Заполучив кальки Talos II, я слетал на T2 Seeker за чертежами Helios и успокоился.



▲ **Карта зоны Velic**

Необходимость зарабатывать экспу для получения возможности пересесть на более мощные корабли заставила меня отправиться в поисках ботов в зону Neutral. Вскоре я понял, что единственное место, где на тебя не будут охотиться другие игроки, - планеты. Ведь для того, чтобы уйти из-под удара, достаточно одного щелчка мышкой.

Для охоты на ботов я выбрал Jen Cando - базу NPC'шного клана Rin. Еще одним неплохим местом набора

Пушки

Тип	PLS Beam	V1 Blaster	K7 Cannon	RPD Beam	MK1 Fury	K14 Cannon
Стоимость	700	800	800	800	1,600	1,800
Повреждения	5	10	5	5	10	10
Точность	50%	70%	40%	50%	50%	40%
Скорострельность	80	70	90	85	80	90
Технология	Zephyr	Zephyr	Zephyr	Zephyr	Zephyr	Zephyr

Тип	Lance Ray	V2 Blaster	MK2 Fury	MK1 Sunburst	K14S Cannon
Стоимость	4,000	4,500	8,000	8,000	10,000
Повреждения	20	20	20	30	15
Точность	60%	70%	50%	70%	40%
Скорострельность	80	70	80	60	90
Технология	Arachne	Arachne	Nisus	Nisus	Talos

Тип	SilverStorm I	Xen Silenus	Ion Stream	Razor Ray
Стоимость	12,000	50,000	800	15,000
Повреждения	40	40	5	20
Точность	50%	50%	60%	60%
Скорострельность	70	82	80	85
Технология	Talos	Talos II	Nereid	Nereid

Тип	MK2 Sunburst	MK3 Fury	Xi Silenus	Silver Storm II
Стоимость	25,000	20,000	30,000	40,000
Повреждения	40	30	30	50
Точность	70%	50%	50%	50%
Скорострельность	60	80	82	65
Технология	Endymion	Endymion	Helios	Helios

Наиболее популярный тип - Razor Ray. Особняком среди пушек стоит Drive Warper (стоимость - 2000), предотвращающая использование кораблем противника прыжкового движка (скорострельность - 60, точность - 60%). Я ей ни разу не пользовался, поэтому - без подробностей.

Популярные корабли

Получение опыта

Опыт имеет в Diaspora огромное значение. Чем больше ваш показатель Exp, тем чаще ваши пушки будут попадать в цель, а противника - промахиваться. Да и для того, чтобы оседлать действительно крутые корабли, нужен соответствующий опыт. Ниже приведена таблица получения опыта при уничтожении ботов.

Level	1	2	3	4	5	6
Exp.	0-199	200-399	400-799	800-1599	1600-3199	3200
Seekers	2	0	0	0	0	0
Hunters	4	4	0	0	0	0
Attackers	6	6	2	0	0	0
Destroyers	8	8	4	2	0	0
Behemoths	10	10	6	4	2	0
Kaydin	-	-	4	4	2	0

Корабли нужны для трех вещей: разведки, торговли и боя. Ниже приведены наиболее оптимальные варианты.

Торговля	Бой	Разведка
Helios Freighter	Helios Behemoth	Helios Seeker
Talos2 Freighter	Helios Destroyer	Helios Fighter
Talos2 Carrier	Helios Attacker	Talos2 Seeker
Nereid Freighter	Helios Hunter	Nisus2 Seeker
Arachne Freighter	Talos2 Attacker	Endymion Fighter

Zephyr	Seeker	Carrier	Freighter
Требуется Exp.	0	0	0
Стоимость	5,800	15,000	100,000
Корпус	120	230	380
Щит	40	45	55
Дальность прыжка	3	3	4
Скорость прыжка	18	10	8
Уклоняемость	45%	35%	20%
Кол-во пушек	1	1	4
Кол-во ракет	2	2	4
Доп. снаряжение	2	3	5
Емкость трюма	50	300	260

Arachne	Seeker	Carrier	Freighter
Требуется Exp.	0	0	0
Стоимость	7,000	26,000	90,000
Корпус	100	200	320
Щит	40	45	50
Дальность прыжка	4	4	5
Скорость прыжка	20	12	12
Уклоняемость	50%	40%	25%
Кол-во пушек	2	2	5
Кол-во ракет	1	2	3
Доп. снаряжение	2	4	5
Емкость трюма	60	400	350

Talos	Seeker	Fighter	Carrier	Hunter	Freighter	Attacker	Destroyer	Behemoth
Требуется Exp.	0	0	50	50	50	100	150	200
Стоимость	25,000	80,000	150,000	200,000	600,000	700,000	2,000,000	5,000,000
Корпус	180	290	400	600	700	900	1,200	1,600
Щит	45	50	50	55	60	60	65	70
Дальность прыжка	6	6	6	6	7	7	8	8
Скорость прыжка	16	12	6	10	6	10	8	6
Уклоняемость	50%	45%	40%	35%	25%	20%	15%	10%
Кол-во пушек	4	3	3	4	6	7	10	12
Кол-во ракет	2	2	2	4	4	6	9	11
Доп. снаряжение	2	3	3	4	5	6	7	8
Емкость трюма	60	80	360	90	300	100	110	130

Talos II	Seeker	Fighter	Carrier	Hunter	Freighter	Attacker	Destroyer	Behemoth
Требуется Exp.	50	100	150	200	850	300	350	400
Стоимость	40,000	146,000	340,000	700,000	3,000,000	3,000,000	8,000,000	12,000,000
Корпус	350	550	750	1000	1300	1500	1900	2400
Щит	55	55	55	60	80	65	70	75
Дальность прыжка	9	9	9	9	10	10	10	10
Скорость прыжка	18	14	10	12	2	12	10	8
Уклоняемость	55%	50%	45%	45%	30%	25%	20%	15%
Кол-во пушек	4	5	5	6	5	9	11	12
Кол-во ракет	3	4	4	7	4	10	12	14
Доп. снаряжение	4	5	5	6	5	8	9	10
Емкость трюма	90	120	450	140	950	160	160	180

Helios	Seeker	Fighter	Carrier	Hunter	Freighter	Attacker	Destroyer	Behemoth
Требуется Exp.	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600
Стоимость	100,000	360,000	3,500,000	1,600,000	4,500,000	8,400,000	17,000,000	26,000,000
Корпус	700	1000	1200	1800	2200	2400	3200	3600
Щит	55	60	80	65	85	70	75	80
Дальность прыжка	10	10	10	10	11	11	11	11
Скорость прыжка	16	12	6	10	4	8	6	6
Уклоняемость	55%	50%	25%	45%	15%	25%	20%	15%
Кол-во пушек	5	6	6	8	8	11	14	16
Кол-во ракет	5	6	4	8	4	11	14	16
Доп. снаряжение	5	6	6	7	5	9	10	11
Емкость трюма	60	70	700	80	950	90	100	150

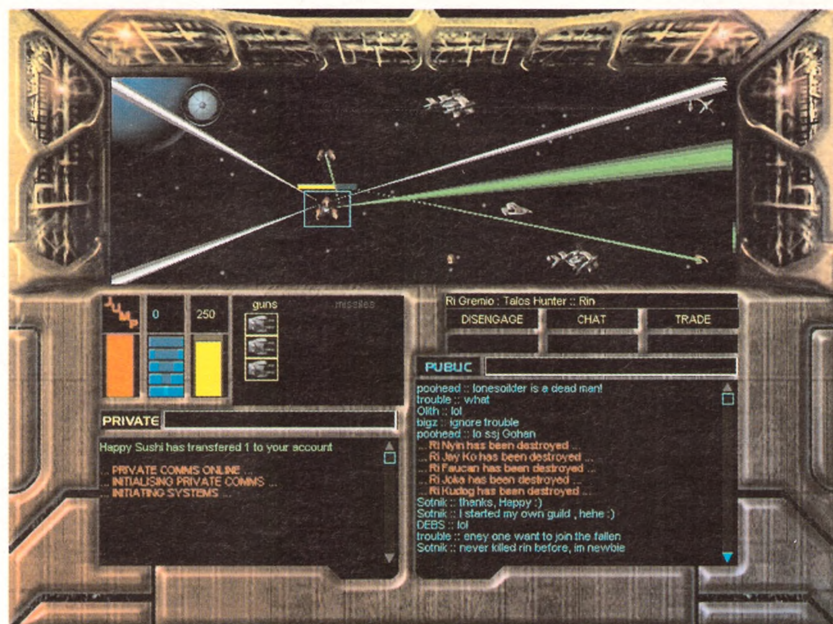
экспы стала зона Velic. Именно там меня застиг сюрприз разработчиков: как только я набрал две сотни очков, игрушка сообщила мне, что я теперь считаюсь крутым, а посему доступ в зону Gen мне теперь заказан.

Oppps, у меня отняли возможность безопасного заработка.

50K or DIE!

Надо признаться, что я к этому готов не был. Моим новым домом оказалась планета Velic Cardan в зоне Velic. Одно дело - истреблять ботов, совсем другое - зарабатывать деньги в условиях полного отсутствия гарантированной безопасности. Очень скоро мой Talos II Carrier был атакован кораблем, принадлежащим к гильдии "50K or DIE!". Именно такое предложение поступило от моего обидчика. И напал он на меня в оптимальном для засады месте: ровно на третьем перелете из пяти между двумя планетами. В ответ я открыл огонь из всех орудий, зарядил джамповый движок и смотался на родную планету. Там зашел домой и прикупил Helios Seeker, на который навесил пять MK2 Sunburst пушек (как я позже выяснил, этот арсенал не является оптимальным для разборок с малыми или средними аппаратами). В общем, при стоимости корабля в 100K на его вооружение я потратил 125K. И сразу выскочил в космос платить за гостеприимство.

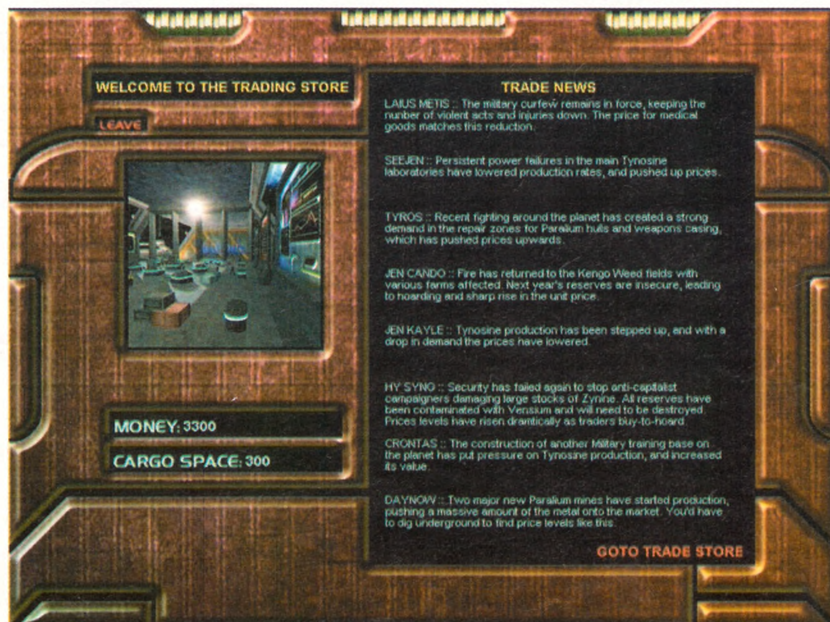
Любой из кораблей класса Helios способен постоять за себя, в т.ч. и самый малый - Seeker. Тем более что я не собирался драться до собственной погибели, в качестве вспомогательного оборудования я навесил по максимуму прыжковые ускорители. Через пятнадцать минут уже я "наезжал" на него, а не он на меня. Через двадцать мы договорились о том, что он не трогает мои корабли, а мой Сикер оставляет его в покое. По моим прикидкам, на ремонт Helios Figher'а ему пришлось за это время выложить тысяч 30. Мне, правда, пришлось потратить раза в три больше.



▲ **Набор экспы в процессе коллективного отстрела ботов семейства Rin**

А куда деваться? В наличии - элементарный рэкет: дай откупного одному и будут тебя стричь все, кому не лень. Впрочем, нужно отдавать себе отчет, что гильдии рэкетиров типа Chaos никогда не пойдут на уступки, у них ведь тоже есть соответствующая репутация. Они привыкли контролировать торговлю возле Lauis Metis и не собираются сдавать позиции. Я сделал такую попытку - атаковал их представителя Pure Evil. Уже через пять минут наше единоборство (Helifighter vs. Helifighter) сменилось свалкой трое на одного. Другое дело, если им начнет противостоять не менее мощная организация. Чем не повод организовать гильдию Bratki и слегка перепланировать местную вселенную?

▼ **Страничка псевдоновостей. Их смена означает и смену цен на товары**



Некоторые PK пускаются на дополнительные хитрости, например, косят под ботов. Одного из моих текущих неприятелей зовут Ri Norgady. Вот эта самая приставка Ri, а также тип корабля - Talos Attacker, на котором он летает, являются дополнительными признаками ботов семейства Rin. При виде такой комбинации рука автоматически тянется к пистолету. При первой встрече меня насторожило то, что я никогда прежде не встречал ботов Rin в зоне Velic.

В общем, сейчас у Sotnik'а сформировалась репутация "героя/идиота", которого лучше не трогать. Себе дороже. Впрочем, иногда дешевле на время просто выйти из игры или торговать на "длинных" перегонах. Я так и сделал в последний раз, когда кислород перекрыл все тот же Ri Norgady при поддержке какого-то Helimoth'а (Helios Behemoth). Один удачный залп этой дуры сносил моему Helios Fighter'у порядка 150 единиц корпуса из имеющейся тысячи (16 пушек все-таки).

Чуть не забыл рассказать про одну небольшую особенность: для того чтобы открыть огонь, нужно выбрать цель, щелкнуть по полю Engage и выбрать нужное оружие. Если последнюю операцию упустить, оппонент все равно будет видеть сполохи лучей на экране, хотя ваш корабль реального обстрела вести не будет. Еще один полезный момент: когда кто-нибудь щелкает мышкой на изображении вашего корабля, вы слышите в динамиках предупреждение "WARNING!".

Гильдийские фишки

Любой игрок может основать гильдию. Само собой, как только я

NAME	PRICE	ADD	NAME	PRICE	ADD
MELANIE	85012		WÓWBÁGGÉR	3000	
LOTTOBOY	55750		TIE 2	34001	
WTF	38314		M@NDY	1501	
INFERNO	20000		EL OHSSA	2000	
SHUTTY	10000		SP|TF|RE	3000	
AXA	15000		CHRONOCIDE	3000	
HITLER	32000		GAYSEX	1760	
BPCW	16969		ELRIC	966	
RI NORGADY	10000		OLITH	666	
VERSI	6600		BEN ITEME	10559	
DEADSTAR7	31000		M@TT	1010	
SLIM	50000		LILITH	666	
KNIGHTX	6060		-SPIRIT-	501	
.=ICEMAN=-	5000		!{GANDALF}!	501	
DEVASTATOR	27000		KELLY	501	
PUMPKINHEDD	2000		FURNACE	501	
RAZORELITE	2000		IS A TWAT	1002	
ANNLHIATLON	8000		WET_DREAM	16002	
RAMALAMB	4000		PHIL	501	
SHOA	1502		EVIL1	1500	

NAME PRICE SUBMIT BOUNTY LIST MONEY: 20000 LEAVE

▲ **Список Wanted! Ба, знакомые все лица - и BPCW тут, и Evil1...**

об этом узнал, то тут же организовал Black Watch :) . Мой чин в ней - Follower (последователь). Дело в том, что до тех пор, пока не будет внесена сумма в полтора миллиона кредитов, гильдия не считается официально зарегистрированной, ее основатель не получает никаких дополнительных прав, нет возможности задействовать гильдийский банк и т.д.

Гильдия может установить контроль над планетами. Для этого возле планеты выставляется сателлит стоимостью 500000 кредитов. Мощность спутников можно наращивать - каждый новый уровень покупается за те же пол-лимона (до восьми апгрейдов). Подконтрольные планеты приносят хозяевам доход. Естественно, на текущий момент "бесхозных" небесных тел не осталось.

Существуют NPC'шные гильдии, из которых наиболее привлекательной является гильдия торговцев - Traders (находится в нейтральной зоне на планете Lauis Metis). Присоединиться к ней рекомендуется всем новичкам, т.к. после этого они получат торговые льготы (цена любого товара при покупке уменьшается на единицу, а при продаже - увеличивается на единицу).

В зоне Gen водятся боты Gen Raiders с именами типа Pygo или Broog. В зоне Neutral - боты кланов Rin и Klyn, в зоне Velic - боты Gen Crusaders.

Общение и информация

Для разговора с теми, кто находится в одном с вами секторе, используйте окошко Public. Для отправки сообщения игроку, которого нет на экране, - Private в следующем формате:

<имя игрока>:: <сообщение>,

Например:

Vasya:: I need Help!

Для посылки сообщение гильдсменам используется окошко Public, формат:

:g:: <сообщение>

Исключение составляет гильдия трейдеров, для которой эта фича была отменена совсем недавно. Некоторые посчитали ее читерством.

Есть также возможность отправить игроку почтовое сообщение. Для этого нужно войти в экран просмотра статистики (находясь в "доме") и ввести имя нужного чара в окошке поиска. В появившемся экране использовать опцию "Write message".

Для перехода в режим чата требуется выбрать нужный корабль и нажать кнопку Chat. В этот момент возле вашего корабля появится специальная стрелка, обозначающая приглашение пообщаться.

Для перевода денег: a) щелкнуть на Trade; b) набрать в окошке нужную сумму и нажать Transfer. Если у вас менее 30K наличных, перевод не состоится.

Планеты

Зона Gen

Gen Pelein - дома, торговля, Gen Council, Guild Halls.

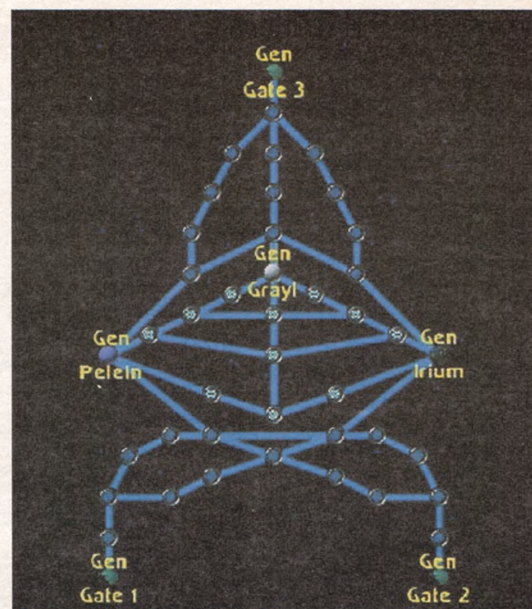
Gen Grayl - дома, торговля, Gen Halls (чат).

Gen Irum - дома, торговля, Gen Temple (чат).

Зона Velic

Velic Cardan - дома, торговля, Cardo's Bar (чат).

Velic Vel - дома, торговля, Velic Council.



▲ **Карта зоны Gen**

Velic Grindow - дома, торговля, Guild Halls, Grin's Den (чат).

Зона Neutral

Lauis Metis - торговля, Cloning Councils, **Arachne** Research Center (чертежи Arachne, стоимость - 5000), Trader Guild.

Seejen - торговля, Control Center (чат).

Tyros - торговля, рекрутский центр Militia, **Nisus** Research Center (чертежи, 10000), Lookout Bar (чат).

Jen Cando - торговля, Rin Base, **Talos** Research Center (чертежи, 20000), Ky's Sea Bar (чат).

Jen Kayle - торговля, Rin HQ (чат), **Talos Modification** (чертежи Talos II, 160000).

Crontas - торговля, Klyn Fortress, Melting Point (чат), **Nisus Modifications** (чертежи Nisus II, 340000).

Hy Syng - торговля, **Nereid** Research Center (чертежи, 40000), Planet's View (чат).

Daynow - торговля, **Endymion** Research Center (чертежи, 80000).

EndyStation - торговля, NewSpace (чат).

Dysilica - торговля, Sand Shelter (чат).

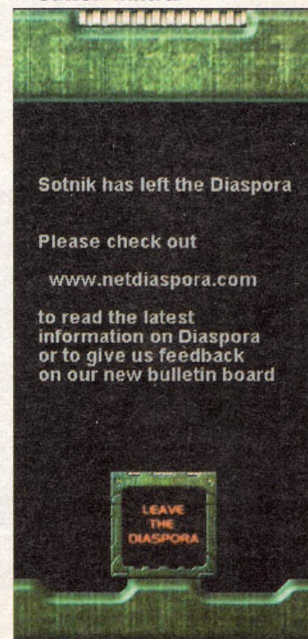
Helliathin - торговля, **Helios** Research Center (чертежи, 640000), Silver Halls (чат).

Renos Brin - торговля, Elium Lodge (чат).

Naykon - торговля, Meteor Bar (чат).

Kaydarin - информации нет.

▼ **Приключения Sotnik'a в Диаспоре закончились**



America: No Peace Beyond the Line

Во время игры нажмите "Enter" и набирайте следующие коды:

Gimmemorefirepower	Усиливается убойная сила оружия
Goldinmypockets	Плюс 1000 золота
iwantfastfood	Плюс 1000 еды
icanwineverythingnow	Победа
iwantareallybadguy	Малыш Билли
iwantareallystrongher	Галл
woodisverygood	Плюс 1000 леса
icangeteverything	Плюс 5000 еды, дерева, золота (в придачу 100 ружей и лошадей)
horsesarecrazy	Плюс 10 лошадей
iwantanamericanhero	Дэвид Крокет
cpuon	Включение AI
cpuoff	Отключение AI

Carnivores: Ice Age

Во время игры наберите "debugup", после чего будут доступны следующие комбинации клавиш:

Ctrl	Быстрый бег
Shift+S	Медленное передвижение
Ctrl+N	Длинные прыжки
Shift+T	Показ FPS
Shift+L	Режим полета
TAB	Вся карта



Ducati World

Зайдите в опции игры, после чего появляется возможность набрать следующие коды:

ITSALLOVER	Становятся доступными все одиночные гонки
BADDRIVER	Включен режим Манекена, проверьте свою гоночную лицензию
TODDMCARTOR	Cheers Todd 900 Superlite доступен в одиночных гонках
TEAM	Фотография команды разработчиков
GREEDYGIT	Огромное количество денег
THEDOGSNADS	Fogarty доступен в одиночных гонках

Exploman

Доступ ко всем уровням:

Отрываем файл Opnions.txt и меняем значение "levelchoose" с 0 на 1. Результатом наших действий становятся новые опции в главном меню, с помощью которых мы можем выбрать любой мир/уровень, а также любой ролик из игры.

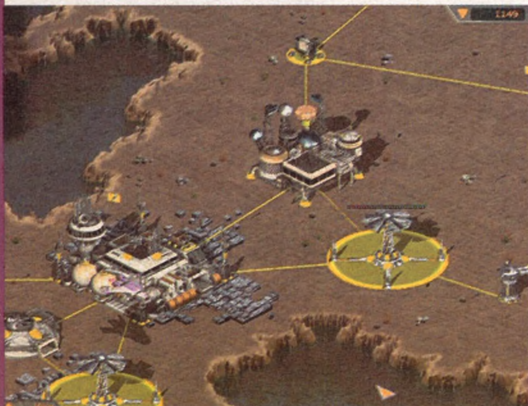
Pro Rally 2001

Специальные имена

IVAN LLANAS	Доступны все режимы тренировок
BUIN	Доступны все чемпионаты
RICITOS	Доступны все аркадные виды игры
PAC	10-секундные штрафы срезаны до 5-секундных
ALCAPARRA	Вдвое увеличен лимит времени на ремонт (до 120 минут)
CHOUNI	Все оппоненты розового цвета

Коды (набираются непосредственно во время игры)

TORPEDONOW	Мощное ускорение
IHATEDAMGS	Неуязвимость
REPAIRMEPZ	Моментальный ремонт
SICILIANDV	Автопилот
NLSMANDELA	Режим свободной езды
NPVITAMINC	Отключение штрафов
CREDITCARD	Плюс 280 секунд ремонта во время чемпионата



Outlive

Нажмите во время игры "ENTER", после чего можете набрать следующие комбинации:

#CAN I PLAY WITH MADNESS	Режим Бога
#FEAR OF THE DARK	Снятие "тумана войны" плюс открывается вся карта
#FORTUNES OF WAR	Деньги
#BE QUICK OR BE DEAD	Ускоряется изучение, постройка зданий, юнитов

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Нажмите во время игры "ENTER", после чего можете набрать следующие коды:

!om+win!	Выиграть игру
!om+fog!	Снятие "тумана войны" плюс открывается вся карта
!obj+gold!	Прибавка золота
!obj+lumber!	Прибавка древесины
!obj+rawmeat!	Прибавка мяса
!obj+corn!	Прибавка кукурузы
!obj+food!	Прибавка еды
!obj+Iron!	Прибавка железа
!obj+wine!	Прибавка вина
!obj+all!	Прибавка всех ресурсов





Star Wars: Battle For Naboo

Зайдите в раздел Options/Passcodes и наберите следующие комбинации:

JHGNRGAS	Доступ ко всем уровням
FMRYLDAD	Уровень за Темную Сторону
EOWXZGAS	Фото команды разработчиков
DIWMZIAR	Просмотреть титры
HRDTOKIL	Улучшенные энергетические щиты

Serious Sam

Нажмите "`" для вызова консоли, после чего набирайте следующие комбинации:

please god	Режим Бога
please giveall	Все оружие и патроны
please killall	Убивает всех монстров на уровне
please open	Открывает все двери на уровне
please fly	Режим полета
please ghost	Прохождение сквозь стены
please invisible	Невидимость



Starship Troopers

Как "накрутить" опыт

Для того чтобы увеличить очки опыта вашего солдата после каждой миссии, вам следует зайти в директорию "stta\units" и открыть с помощью программы "Блокнот" (Notepad) файл st_db_attr. Править будем 26-ю строку.

До правки:
26 1 0 0 15 0 0 1...

После правки:
26 1 0 0 200 0 0 1...

Вы можете вписать любое число вместо 200-т, именно столько очков опыта получит ваш солдат.

Неиссякаемые запасы патронов в контейнерах:

Открываем с помощью "Блокнота" файл st_db_attr и в строчке 29 заменяем цифру 10000 на 0. Вуаля!

Константин Подстрешный

Яичница а-ля Клайв Баркер

Клайв Баркер славится талантом вплетать невидимые нити в сюжетный ковер, будь то сторилайн для фильма, или очередная книга, или, как в нашем случае, компьютерная игра. А последнее его творение – Undying, хотя и не стало хитом, но свою долю популярности заслуженно заработало благодаря хорошему сюжету и анриловской графике. Не удивительно, что в нем тоже спрятано несколько пасхальных яиц.

Shooting Gallery

Начните игру, зайдите в дом, после разговора со служанкой вы попадете в коридор. Подождите, пока Аарон покривляется, подойдите к двухстворчатой двери, рядом с которой лежит health pack. Выстрелите в две прямоугольные панели по краям двери, вы сможете попасть в мини-тир и пострелять по летучим мышам в свое удовольствие (внимание: двери быстро закрываются, а повторная пальба по косякам результата не даст, придется начать игру заново). Говорят, что всего в этом тире 10 этапов; если у вас получится пристрелить всех летучих мышей (у нас, признаться, это не вышло), напишите нам, что случится, а еще лучше пришлите скриншот.





Miniature Theater

Нажмите Tab и в появившуюся строку введите "open manor_entrancehall_fromkitch". Слева от вас на стене будут висеть три картины, попытайтесь запрыгнуть на те, что висят по краям, средняя картина поднимется, а за ней окажется кукольный театр с вполне живыми актерами.



▲ Вот на этой балке нужно попрыгать

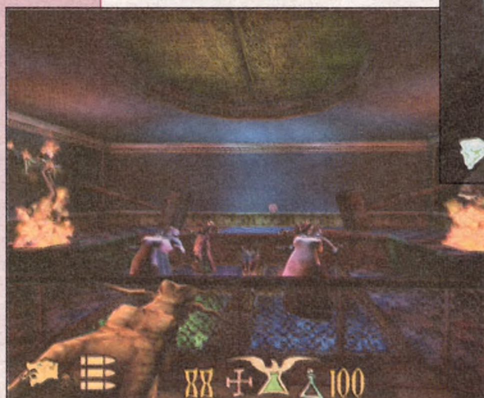
Giant Sheep

Нажмите Tab и в появившуюся строку введите "open monastery_present_cove". Пройдите уровень до разрушенного здания, того самого, на которое нужно попасть, прыгая с чердака сарая (для самых ленивых наших читателей напоминаем пароли, которые вводятся посредством Tab все в ту же строку: eh – бесконечные жизни, assall – все оружие и заклинания, flight – возможность летать). Запрыгните на разрушенное здание, на втором этаже, прямо напротив сарая, есть выпирающая балка, подпрыгните на ней несколько раз и увидите такую овечку, которой самое место в Black&White.

Disco of Death

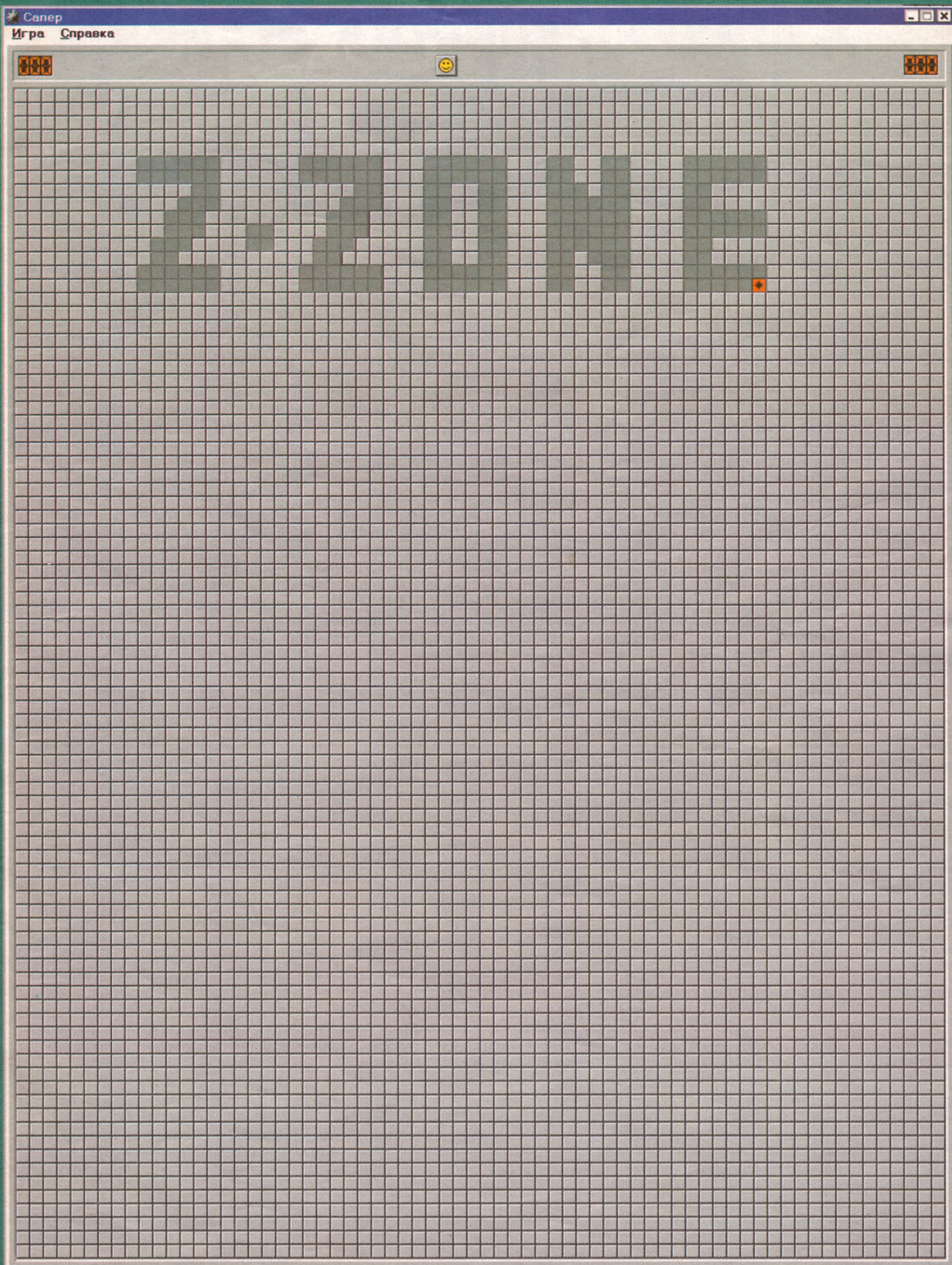
Нажмите Tab и в появившуюся строку введите "open oneiros_howlingwell". По платформам взлетите наверх. Зайдите в здание, спуститесь по лестнице вниз, за синим магическим полем на стене есть неприметная квадратная кнопка – нажмите ее. Выйдите из здания, взлетите на крышу, заберитесь на самый верх и найдите небольшое фиолетовое облачко (заметить его можно, только используя магию scrye). Если вы долетите до облака, то окажетесь на вечеринке, где монстры и просто персонажи игры безумно зажигают, а также плющат и колбасят в прямом смысле этих слов.





Patrick Strikes Out

Нажмите Tab и в появившуюся строку введите "open manor_entranchall_night_returnfromcove". Пройдите через дверь, ведущую в холл, выйдет горничная и пригласит вас к Джереми, не спешите к своему другу. Лучше последуйте за служанкой к окну, подождав несколько минут, вы услышите, как Патрик начнет грязно приставать к тетеньке.



Сапер
Игра
Справка
Z-ZONE

Андрей Алаев

Я фигею, дорогая редакция

СИМ НИМ

Жанр *Manager*
Издатель *NIM Programming Group*
Разработчик *Не определен*
Дата выхода *Начало 2002*

Уважаемый редактор,
Может, лучше про реактор?
Про любимый лунный трактор?
В.С. Высоцкий.

За что мы любим менеджеры? Рискну предположить, что за разнообразие и возможность прикоснуться к самым разным областям жизни. Только менеджер может дать игроку шанс почувствовать себя директором аэропорта, телестудии или хозяином парка развлечений. Любая сфера человеческой жизни, в которой можно заработать денег, поддается переводу в формат экономической стратегии (или, более правильно, менеджера).

Одной из форм зарабатывания денег является выпуск журнала, посвященного компьютерным играм. Именно руководство такого рода бизнесом в конце этого года возьмут на себя тысячи наших сограждан, которые получат разрабатываемую под эгидой "Навигатора" игру "Сим НИМ". Именно под эгидой нашего журнала: кому, как не нам, продажным игровым журналюгам, знать всю подоплеку этого грязного дела?

Итак, пройдет немного времени и вы доподлинно узнаете, каково это – делать качественный игровой журнал.

Как это будет

"Сим НИМ" предлагает два основных режима игры – "исторический" и "свободный". В "историческом" выход всех хитовых игр, экономические события и прочие внешние обстоятельства заранее расписаны, стартовать раньше 1995 года невозможно, а кончается все текущим 2001 (планируется ввести поддержку и дополнение игры модулями на каждый следующий год). Предлагается взять на себя руководство любым из существующих или существовавших журналов – как ныне здравствующих, так и давно почивших.

"Свободный" режим значительно интереснее. В нем все действительно подчинено воле игрока: набираешь стартовую команду журнала сам, выбираешь время начала деятельности сам, а выход игр, экономика и прочие параметры перемешаны совершенно случайно, что гарантирует практически бесконечную replayability. Кстати, генератор выдает забавные шутки: Diablo может оказаться совершенно непримечательной RTS, а Quake – мощной ролевой игрой, а автор этих строк один раз обнаружил себя в стройной когорте менеджеров (причем довольно неплохим менеджером, замечу!).

Кстати, информация об играх, людях и событиях записана в отдельных файлах и относительно опытный игрок в состоянии вносить изменения туда самостоятельно, вместо того чтобы дожидаться апдейтов от NIM Programming Group. То есть структура "Сим НИМ" открытая, что еще больше увеличивает жизненный цикл игры. Более того, для создания отдельных "исторических" сценариев предусмотрен редактор, который будет поставляться вместе с игрой.

Цель игры банальна – победить конкурентов. Заработай больше денег, увеличь тираж, хватай лучшую рекламу, дави соперников методами легальными и, возможно, нелегальными. Что касается последнего, то тут еще не все решено, будут ли внедрены "наезды на крышу" и прочие разборки в стиле, скажем, Pizza Tycoon. Но наработки в команде дизайнеров уже есть.

Кадры решают все

В историческом режиме вы стартуете уже с готовой командой: есть и менеджеры и авторы и редакторы, степень таланта которых уже определена. Тут "Сим НИМ", как и большинство менеджеров, вплотную соприкасается с RPG – у каждого персонажа есть набор динамических параметров, навыков, которые могут как расти, так и постепенно уменьшаться. Навыки включают знание отдельных жанров, талант писательский, талант редакторский (это, как известно, не всегда одно и то же!), способности к аналитике, деловые качества.

Отметим, что ролевая система многое позаимствовала из GURPS и иных skill-based игр и полностью отрицает понятие "класса". Автор может со временем стать менеджером или дорасти до редактора (способности к редактированию и написанию взаимно увязаны и растут обычно параллельно).

Особо отметим такие характеристики, как ответственность и характер. Характер определен жестко с самого начала и практически не способен к изменениям. Тут разработчики воспользовались опытом замечательной системы от White Wolf, используемой в Vampire: the Masquerade и смежных играх. Характер, в основном, влияет на межличностные отношения в коллективе (понятно, что "прожигатели жизни" не очень уживаются с людьми дисциплинированными), от него сильно зависит ответственность (и, соответственно, сроки сдачи статей), а иногда он оказывает воздействие и на иные параметры. Ответственность же, по сути своей, характеристика вторичная и во многом производная от характера, но не менее важная, ибо часто соблюдение сроков есть ключевой момент.

Что влияет на качество статей? В первую очередь – знания автора о жанре и его умение играть в игры данного жанра. Да-да, это очень и очень связанные параметры, но все же не одинаковые, хотя растут (и падают) они обычно вместе. Если для гайдов и хинтов умение играть, а, следовательно, максимально быстро и полно пройти игру наиболее важно, то для ревью уже куда как меньше. Превью же вообще от умения играть, как легко догадаться, не зависит: тут скорее пригодится умение серфить в Сети. То же касается и новостей.

Затем идут факторы моральные. Первейшим способом поднятия морали является гонорары и зарплата, далее стоят хорошие отношения внутри коллектива, особенно с редактором или главным редактором. На последнем месте – загруженность, которая, впрочем, больше влияет на прохождение игры, нежели написание статьи по ней. Ну и, конечно, отношение автора к игре, которое складывается почти вне зависимости от каких-либо ее положительных или отрицательных качеств.

Последними факторами являются редакторские правки, корректура, скрины и верстка, которые обеспечиваются редактором (или редакторами), корректором, автором

и верстальщиками соответственно. В итоге - статья готова и занимает свое место на журнальных страницах.

Всему виною деньги

Источников финансирования у журнала фактически два – свободная продажа и реклама. Последнюю тем проще получить, чем больше тираж, популярность (тоже вещи связанные, но не синонимичные), чем лучше бумага и дизайн. Причем не только проще получить, но и проще получить за нее приличные деньги. Впрочем, вариант развития в сторону счастливых журналов типа Audio&Video, живущих исключительно с рекламы и на продажи, в сущности, плюющих, авторами не рассматривается. По скромному, но компетентному мнению разработчиков, такая ситуация с игровой прессой в России не сложится еще очень долго.

Популярность поднимает тираж. Тираж поднимает продажи. Продажи поднимают популярность. Где-то в этом чертовом колесе должен быть стартовый момент, определяющий успех журнала в зависимости от интересности и качества статей, но отдача от старта приходит не сразу. Два, пять, семь номеров новый бизнес будет лихорадить, но затем при правильной работе все придет в норму. Колесо будет крутиться самостоятельно, и нужно только вовремя смазывать шестеренки да иногда подталкивать его плечом, вытягивая из трясины какого-нибудь глобального финансового кризиса (17.08.1998 присутствует во всех исторических сценариях, так что будьте готовы!).

Аудио & Видео?

Увы, увы. Игра интересна и увлекательна, но в настоящее время NIM Programming Group не располагает ресурсами для менеджера, который будет выглядеть, звучать и пахнуть на уровне Start Up или даже Entrepreneur. Все предельно аскетично, усеяно стандартными виндовскими окошками и кнопками (тем не менее, интерфейс, безусловно, удался), с минимумом графики и звуков. Впрочем, есть даже один музыкальный трек – исполненная двумя не слишком трезвыми членами редакции песня “Полковнику никто не пишет”. Одна проблема у разработчиков – куда б его воткнуть, не пропадать же такому шедевру!

Осталось за кадром...

...значительно больше, чем в кадр вошло. Подготовка диска, поиск авторов, способы разрешения внутренних конфликтов, масса забот с офисом и еще куча, куча аспектов нашей нелегкой журнальной жизни. Разработчики поделились и трудностями: чтобы не создавать проблем с авторскими правами, пришлось конкурентов переименовывать. Так родились журналы “Game.pif”, “Игроманьячество”, “Игры Нашей Страны”, “Суперпупергейм” и “Ламер”, сайт “Relative Games” и другие уродцы копирайтного законодательства. Скорее всего, придется изуродовать до относительной неузнаваемости и фамилии известных авторов и прочих гуру игровой прессы.

Но это все тонкости. Главное – работа кипит и мы все сделаем все возможное, чтобы довести ее до конца. Народ должен знать суровую правду о своих героях, в конце концов! Причем весьма вероятно, что узнает ее народ почти бесплатно: если ни один из доморощенных издателей не подхватит проект, мы будем распространять его как shareware на дисках, а в качестве регистрации требовать подтверждение о подписке на “Навигатор”!



Почта

... Люблю вас всех очень, очень и еще раз очень. Я люблю вас, я нуждаюсь в вас, вы - самые, самые, единственные и неповторимые. Я могу сказать эти слова мужчине, почему я не могу сказать их журналу, а точнее редакции журнала. Реклама (после новой полиграфии): я стою и нагло смотрю в камеру (нескромно: я - девушка в возрасте от 16-18) брюнетка с голубыми глазами, рост 177 см, фигура - мечта любого ангелочка (из редакции), самая умная вежливая, с чувством юмора, люблю тяжелую музыку типа Tiamat, Therion, Rage, Cemetary и, конечно, Blind Guardian и Lake of Tears) - дать почитать наилюбимейшему Константину Подстрешному...

Лекси aka Hell-cat

М-м-м... кошечка ты моя...

Во-первых, в дальнейшем такие письма без фотографии рассматриваться не будут. Во-вторых, нужно давать обратный адрес! И в третьих, лавлас Подстрешный этого письма не увидит и не надейтесь.

Тут у нас в городе *в продаже имеются диски, на которых намертво приклеена голографическая наклейка с надписью "Лицензировано Навигатор www.cdroom.com" Имеет ли это к вам хоть какое-то отношение или сие просто совпадение? А если имеет, то в чем данное лицензирование заключается.*

С уважением, Сысоев Юрий
Хабаровск

Смеем заверить, что никакого отношения к торговле дисками в Хабаровске Навигатор не имеет. Боюсь, что и сайт **www.cdroom.com** (один из крупных интернет-магазинов) к этим дискам имеет такое же отношение, как и Навигатор Игрового Мира. Непонятно, как лицензию может выдавать коммерческая организация, насколько известно нашей редакции это привилегия государственных служб. Скорее всего, кому-то нужно было состряпать надпись на скорую руку, но звучит неплохо – "*Лицензировано Навигатор*".



Кажется, что еще немного безобразия и мне не дадут больше рулить почтой. Поэтому следующее письмо будет единственным серьезным в сегодняшней крошечной почте и попадет оно по сложившейся традиции в рубрику... правильно!

Без комментариев!

Зачем меня не понимаешь?

Жанр	*Письмо читателя*
Издатель	*KeroSIN*
Разработчик	*KeroSIN*
Требуется	*Прочитать*
Рекомендуется	*Намотать на ус*

Сдрасти. От нечаго делать - накатал... Журнал гут. дизаин сойдет. Вродии и все гут, да чета ни так. О-О-о... фотки. Зачем???... уж лучши всляпую. Астанавитиинись пака ни позна... А ваще все астальноя адабряю. Многа всякага палезнаго, там как на самулете нада или там на булиди и даж сошулен вставели. У меня тут новая струя... в смысле еидея – на станици с Интырнет стоп сто пишити колонку с кратким онализам рентинга (ну там какии игры вылители, какии взлители, какии спустилиись, ну кто из Русьских парадавал/!»№;%), ну вы мяня понямаити. Яшо повторюсь – на CD далжны быть скрыны (прывьушек, рывушек и ты.ды.), а на страницах – Юмар!!! Яще ета, про почту как раз. Пячятаите письма с вапросоми чятатялей иля хатябы сами вапросы. Так лучше, я знаю. Для прямера задам сам парочку (папробуитя толька ня напячятать) : ←ета ня смаел, а дваяточки

1) Кагда жа выйдя Lagends of Might & Magic (а можа уж давно вышал ?) и яго БУКА ваще йиздавать та будя?
2) Как атносятся Ванюшка Жылин к «Жылезнай стратегыи»?

Вощем жду атветав... Ну ладна, кароча, закругляясь, гаварю – пака, Лера, яшо увидимси будь уверина.

С пламенным «приветом» KeroSIN.

Фев. 2к1

Рейтинг : 5,3	Интерес: 5	Графика:6	Фонетика: 3	Оригинальность:6	Ценность для жанра:7
	Время освоения: 1 мин.		Сложность: Это реально		Знание английского: на фиг надо

Почту-на-одну-страничку писал совершенно обленившийся старый маразматик Конрад Карлович, письма из почтового ящика носила маленькая ручная мышка

Колонка Маразматика

Ищу друга (подругу) по переписке! Лично прошел без кодов такие игры, как например Quake 3: Arena...
Mr. Crash

Мда, чувак, ты крут.

Только одна просьба, если будете опубликовывать. То только под заголовком "Без коментариев".
А.А. Хулат

Садомазахисты нам, вроде, еще не писали...

Как вы оцениваете мой модем Acorp External 56KFax/Data/Voice?
А.Макеев

Ничего так модемчик, нам понравился, присылай еще...

*Здрасте дорогой Навигатор! Пришличе мне на ***@e-mail.ru если есть тренер к Hitman Codename 47*
Досвиданья, жду!
С. Перелыгин

К сожалению, тренер Хитмена недавно погиб при выполнении очередного заказа, можем прислать команду негров с бейсбольными битами

Как-то играя в C&Cts взял ящик. Там был танк.Что за танк,по чему строить нельзя?
Вася Бубликов aka tomaz

Глупый! Танк нельзя строить, потому что он в ящике!

Дюк Ньюкем в России

Этот пресс-релиз пришел к нам за три часа до сдачи журнала в типографию, но упустить такую горячую новость мы не смогли:

"Фирма "1С" и компания "Логрус.Ру" объявляют о подписании контракта с компанией Take2 Interactive об издании игры Duke Nukem Forever (разработчик 3D Realms Entertainment) в России. Локализацию игры обеспечивает ООО "Логрус.Ру" - лидер в переводе программного обеспечения. Duke Nukem Forever - долгожданное продолжение одной из самых известных игр в жанре 3D action - Duke Nukem 3D.

Предыстория продолжения как обычно очень проста, но крайне оригинальна: злой доктор Протон захватил американскую военно-космическую базу и вновь связался с инопланетными захватчиками. Он попросил их захватить Землю и убить Дюка. Разумеется, сам Дюк далеко не в восторге от подобных перспектив; Главной особенностью игры является потрясающая интерактивность игрового мира: вы сможете пользоваться практически любыми подручными предметами, разрушать какие угодно объекты и пользоваться разнообразными средствами передвижения: от мотоциклов до реактивных истребителей. Разумеется, разработчики не забыли и о черном юморе, выгодно отличавшем Duke Nukem 3D от собратьев по жанру. Вы вновь попадете в самые невероятные места, населенные невообразимыми, по-настоящему гротескными монстрами, будете потреблять стероиды, носить солнечные очки, и просто получать удовольствие от стильных и едких реплик главного героя, комментирующего значимые события в игре."